UCG PS3 PS4 PSVITA

# PlayStation专门志 VOL.4

—PS全明星—

## 顽皮狗与古惑狼

PLAYSTATION吉祥物的诞生与没落

—聚焦国行—

## 圣斗士星矢 勇斗之魂

# 航海王 航海无双3

—奖杯珍藏—

断绝 | 极光游侠 | 方根书简 | 真流行之神2 | 桌上赛车 世界巡回赛

深度特攻

## 信长之野望 创造 战国立志传

星之海洋5 忠诚与背叛　黑蔷薇的女武神

罪恶装备 未知次元 启示者 | 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉

超级机器人大战 原创世纪 月之住民



# CONTENTS

责任编辑：苍穹　封面设计：anubis

## 资讯汇聚



## 聚焦国行

国行攻略



## 特别企划

PS 全明星



## 奖杯珍藏



## 深度特攻























封面用图：航海王 航海无双 3/ 封底用图：星之海洋 5 忠诚与背叛

# PS+俱乐部




## 8月 免费游戏推荐

**PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是"限期免费游戏下载"了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而"PS+ 俱乐部"栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。（注：由于美服采取每周更新，书刊上时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中"发售时间"以最早发售的版本为准。）**



日服



PS4

### FURI

FURI

游戏语言 日文 / 英文　游戏类型 动作

奖杯总数 34（铜杯 20、银杯 8、金杯 5、白金 1）

发售时间：2016 年 7 月 15 日

本作公布之初就以鲜明的画面风格以及高速刺激的战斗给人留下了深刻的印象。实际游戏中不包含杂兵战，紧张刺激且风格各异的 BOSS 战成为了游戏最大的亮点。战斗视角采用了全局斜俯，战斗系统则结合了夸张的弹幕射击与硬派的动作元素，玩家需要熟悉敌人不同阶段的进攻套路，再灵活利用冲刺与弹返寻找进攻机会才能给予其伤害。奖杯要求中包含了最高难度 S 级评价以及限时通关等苛刻的条件，对于不擅长动作以及弹幕类游戏的玩家可谓噩梦。



日服



PSV

### 病毒汤姆

A Virus Named TOM

游戏语言 英文　游戏类型 益智

奖杯总数 13（铜杯 9、银杯 3、金杯 1、白金 0）

发售时间：2013 年 9 月 5 日

本作是一款设计新颖的解谜类游戏，玩家需要在棋盘状的关卡图中操纵小机器进行移动，通过触碰格子里的能量球和管状物，使它们转动并对接起来，让能量球为管状物提供能量并使其发亮，全亮即可过关。游戏最大的难点在于关卡中会有复数的蜘蛛敌人到处乱跑，玩家不仅要思考谜题，还不能让机器人碰上蜘蛛，极易手忙脚乱。本作一共收录了 6 个区域共 50 个关卡，不少奖杯还有完成关卡的特殊要求，十分耐玩。



日服



PSV

### 音乐方块 电子交响乐

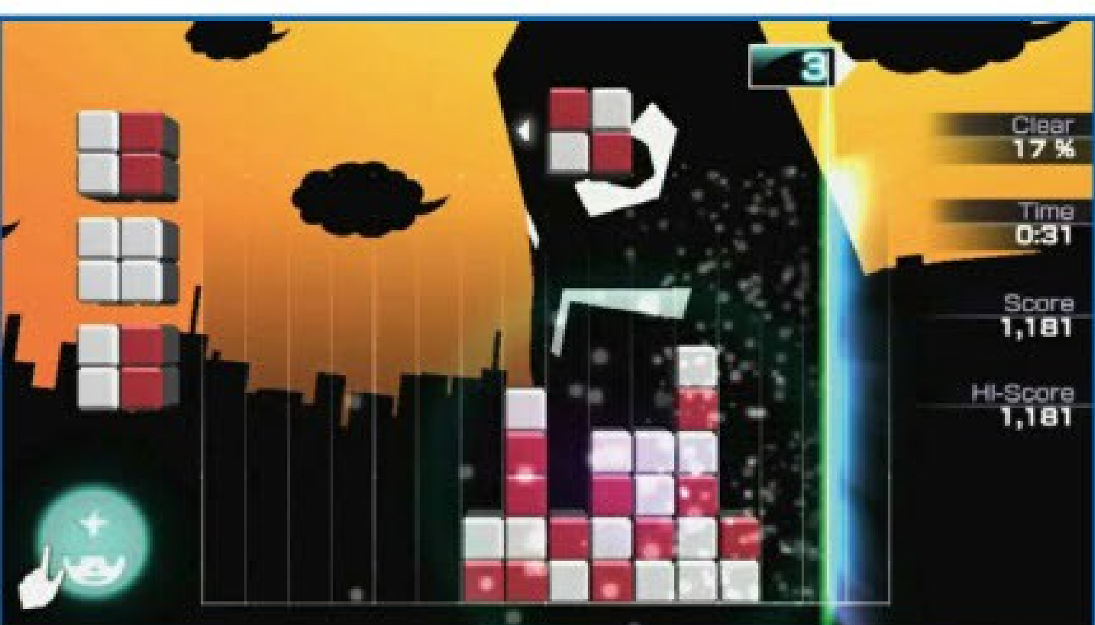
ルミネス エレクトロニック シンフォニー

游戏语言 日文　游戏类型 音乐

奖杯总数 13（铜杯 9、银杯 3、金杯 1、白金 0）

发售时间：2012 年 4 月 19 日

本作是育碧于 2012 年在 PSV 平台上推出的音乐类游戏。通过堆叠同色方块进行消除，并尽可能让节奏与背景音乐同步，同时享受方块消失与音乐演奏的双重爽快感，便是这款游戏的最大特色。作为 PSP 版的续作，本作拥有更为丰富的谱面，音乐也依然非常出彩，休闲的时候挑战一把非常过瘾。游戏虽然没有白金，不过想要取得全部奖杯并不简单，尤其是几个金杯和银杯对玩家的技巧有相当高的要求，除了反复练习以外并无捷径。



港服



PS4

### 归家

Gone Home

游戏语言 英文　游戏类型 动作

奖杯总数 10（铜杯 3、银杯 6、金杯 1、白金 0）

发售时间：2016 年 1 月 12 日

作为"走路模拟器"类型的其中一员，在本作中玩家要做和可以做的行动基本只有走路、开门、开灯和阅读信件四种。本作的故事发生在 1995 年，作为主角的"你"从国外回到家中，却发现家中空无一人，游戏也就此展开。本作获得了包括英国影艺学院电玩奖最佳新作在内的众多奖项，剧情可圈可点，但由于缺乏剧情演出，而且剧情讲述多为文字或者独白，英语不好的国内玩家可能会难以理解剧情。本作的全奖杯只要大约两小时就可达成。



# PS+俱乐部




## 8月 免费游戏推荐

**PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+ 俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。（注：由于美服采取每周更新，书刊上时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准。）**



日服



### PS4 FURI

FURI

游戏语言 日文 / 英文　游戏类型 动作

奖杯总数 34（铜杯 20、银杯 8、金杯 5、白金 1）

发售时间：2016 年 7 月 15 日

本作公布之初就以鲜明的画面风格以及高速刺激的战斗给人留下了深刻的印象。实际游戏中不包含杂兵战，紧张刺激且风格各异的 BOSS 战成为了游戏最大的亮点。战斗视角采用了全局斜俯，战斗系统则结合了夸张的弹幕射击与硬派的动作元素，玩家需要熟悉敌人不同阶段的进攻套路，再灵活利用冲刺与弹返寻找进攻机会才能给予其伤害。奖杯要求中包含了最高难度 S 级评价以及限时通关等苛刻的条件，对于不擅长动作以及弹幕类游戏的玩家可谓噩梦。



日服



### PSV 病毒汤姆

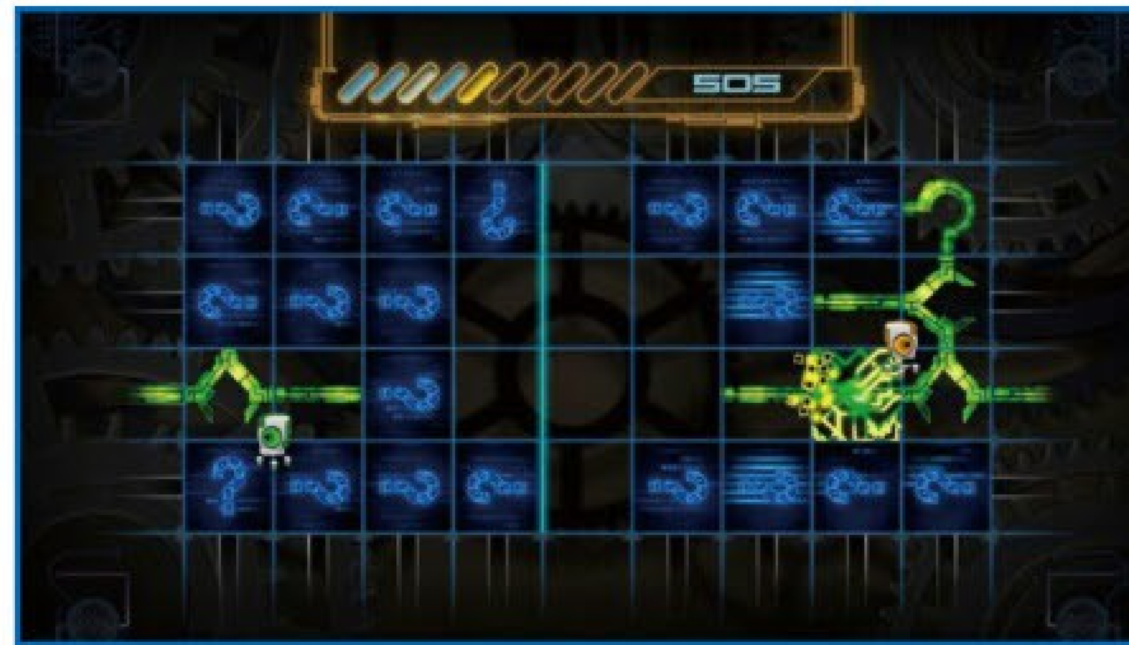
A Virus Named TOM

游戏语言 英文　游戏类型 益智

奖杯总数 13（铜杯 9、银杯 3、金杯 1、白金 0）

发售时间：2013 年 9 月 5 日

本作是一款设计新颖的解谜类游戏，玩家需要在棋盘状的关卡图中操纵小机器进行移动，通过触碰格子里的能量球和管状物，使它们转动并对接起来，让能量球为管状物提供能量并使其发亮，全亮即可过关。游戏最大的难点在于关卡中会有复数的蜘蛛敌人到处乱跑，玩家不仅要思考谜题，还不能让机器人碰上蜘蛛，极易手忙脚乱。本作一共收录了 6 个区域共 50 个关卡，不少奖杯还有完成关卡的特殊要求，十分耐玩。



日服



### PSV 音乐方块 电子交响乐

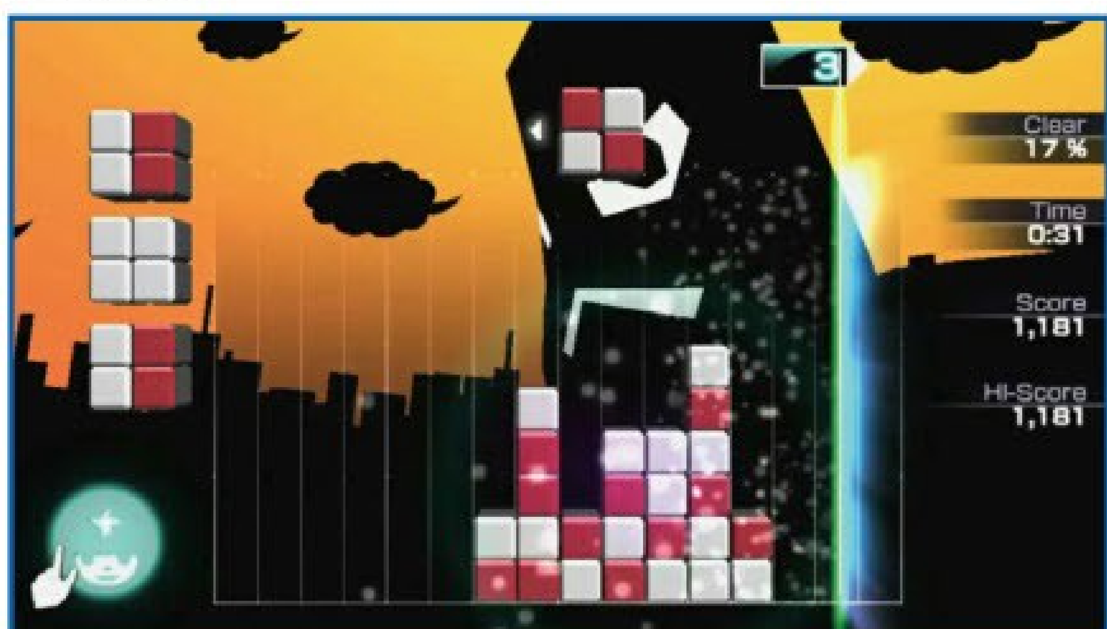
ルミネス エレクトロニック シンフォニー

游戏语言 日文　游戏类型 音乐

奖杯总数 13（铜杯 9、银杯 3、金杯 1、白金 0）

发售时间：2012 年 4 月 19 日

本作是育碧于 2012 年在 PSV 平台上推出的音乐类游戏。通过堆叠同色方块进行消除，并尽可能让节奏与背景音乐同步，同时享受方块消失与音乐演奏的双重爽快感，便是这款游戏的最大特色。作为 PSP 版的续作，本作拥有更为丰富的谱面，音乐也依然非常出彩，休闲的时候挑战一把非常过瘾。游戏虽然没有白金，不过想要取得全部奖杯并不简单，尤其是几个金杯和银杯对玩家的技巧有相当高的要求，除了反复练习以外并无捷径。



港服



### PS4 归家

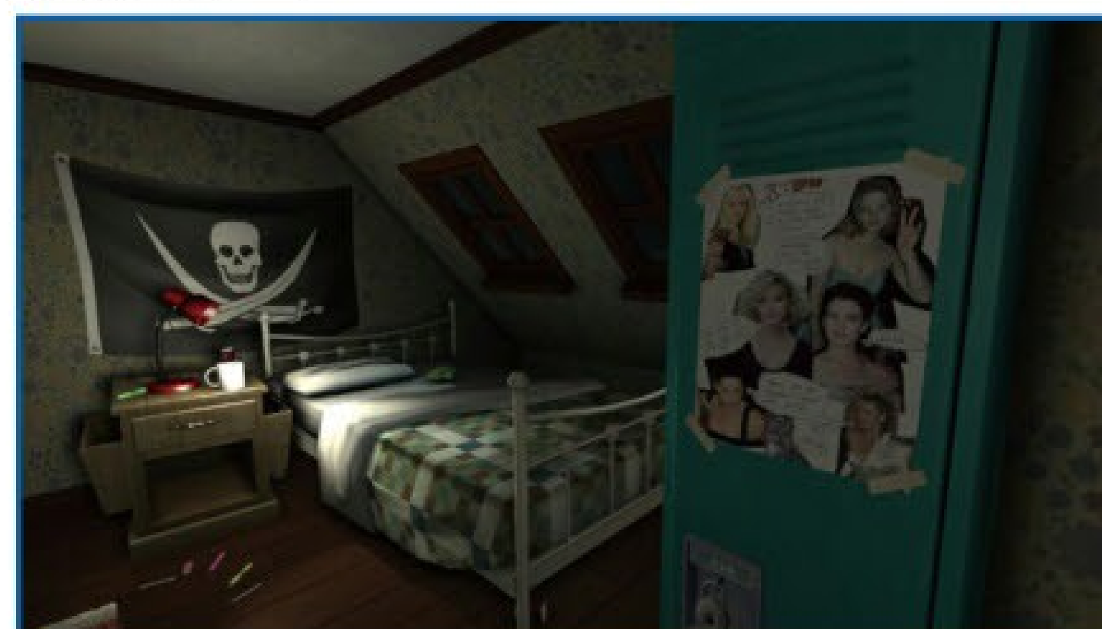
Gone Home

游戏语言 英文　游戏类型 动作

奖杯总数 10（铜杯 3、银杯 6、金杯 1、白金 0）

发售时间：2016 年 1 月 12 日

作为“走路模拟器”类型的其中一员，在本作中玩家要做和可以做的行动基本只有走路、开门、开灯和阅读信件四种。本作的故事发生在 1995 年，作为主角的“你”从国外回到家中，却发现家中空无一人，游戏也就此展开。本作获得了包括英国影艺学院电玩奖最佳新作在内的众多奖项，剧情可圈可点，但由于缺乏剧情演出，而且剧情讲述多为文字或者独白，英语不好的国内玩家可能会难以理解剧情。本作的全奖杯只要大约两小时就可达成。



港服



PSV

## 信长之野望 创造

信长之野望 创造

游戏语言 中文　游戏类型 策略

奖杯总数 31（铜杯 11、银杯 15、金杯 4、白金 1）

发售时间：2014 年 6 月 26 日

《创造》是“《信长之野望》系列”的第 14 部正统作品，同时也是 30 周年纪念之作，以“创造新时代”为主题。本作的系统相较以往作品有所简化，创造性成为了一大核心要素，影响各势力所能使用的政策及发展特性，甚至会导向不同的结局。而战斗方面则可以切换到合战画面，进行变换阵形、发动战法等细节操作。注意，本次港服会免的《创造》只有 PSV 平台，如果白金后通过 Cross Save 功能上传存档，可以实现 PS4 版瞬间白金。



美服



PS4

## 勇闯银河系

Rebel Galaxy

游戏语言 英文　游戏类型 即时策略

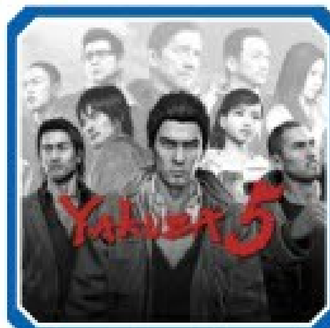
奖杯总数 38（铜杯 16、银杯 19、金杯 2、白金 1）

发售时间：2016 年 1 月 5 日

虽然官方将本作类型定义为“即时策略”，但游戏更像是一款太空动作角色扮演，毕竟本作的部分开发人员曾经制作过《火炬之光》。游戏的画面相当绚丽，对于宇宙中各场景的塑造更是相当逼真。玩家需要在这样一个绚丽而逼真的宇宙中驾驶太空船，在执行任务的同时去探寻宇宙的神秘。此外，玩家们还可以在本作中进行发掘、贸易、谈判，以及战斗。游戏的战斗极具特色，海军军舰式的战斗模式甚至需要玩家控制太空船侧面的舷侧炮来开火射击。



美服



PS4

## 如龙 5 圆梦之人

Yakuza 5

游戏语言 英文　游戏类型 动作冒险

奖杯总数 57（铜杯 50、银杯 4、金杯 2、白金 1）

发售时间：2012 年 12 月 6 日

本作是“《如龙》系列”的正统第五部作品，跟前作一样采用了多主角形式来推进故事，除了系列老牌主角桐生一马之外，前作大活跃的秋山骏和冴岛大河在本作依然会继续登场，还有被陷害而断送了运动生涯的新角色品田辰雄，每个人有各具特色的战斗方式。除此之外，陪伴桐生一马走过来的女孩遥在本作也会作为主角为了自己的梦想而奋斗，而她战斗的场所则是偶像的舞台。历代一贯丰富的支线故事和小游戏在本作依然存在。



日服　港服



PS3

## 波斯王子 遗忘之沙

Prince of Persia The Forgotten Sands

游戏语言 英文　游戏类型 动作

奖杯总数 41（铜杯 26、银杯 10、金杯 4、白金 1）

发售时间：2010 年 5 月 18 日

本作的剧情与 PS2 时代系列游戏《波斯王子》三部曲相连接，讲述了系列前两作之间发生的故事。在保留使用时之沙控制时间来解谜这个设定的同时，本作加入了一对多的战斗，玩家需要操作波斯王子与众多敌人同时战斗，无论是流畅度还是视觉效果都比前几作改善了不少。游戏的综合素质不错，BGM 更是亮点之一，但本作依然有着流程短和耐玩度低的缺点。值得一提的是，本作的白金难度很低，10 ~ 15 小时即可白金。



港服　美服



PS4

## 难死塔

Tricky Towers

游戏语言 英文　游戏类型 益智

奖杯总数 28（铜杯 13、银杯 8、金杯 6、白金 1）

发售时间：2016 年 8 月 2 日

虽然看上去很像是《俄罗斯方块》，但是本作方块叠放的概念其实和《俄罗斯方块》的消除完全相反。游戏包含三种玩法，竞赛模式和生存模式大致玩法相似，目的却完全不同，一静一动充分发挥玩家对于构筑的想象力，拼图模式则有很好的益智效果。真实的物理引擎和半格移动的特殊操作让本作充满了挑战性。虽然包含白金奖杯，完美起来却十分困难，三到五分钟的单局长度，会让人在不知不觉中不断进行挑战。




港服　美服



PS3 PS4 PSV

## 电子射手

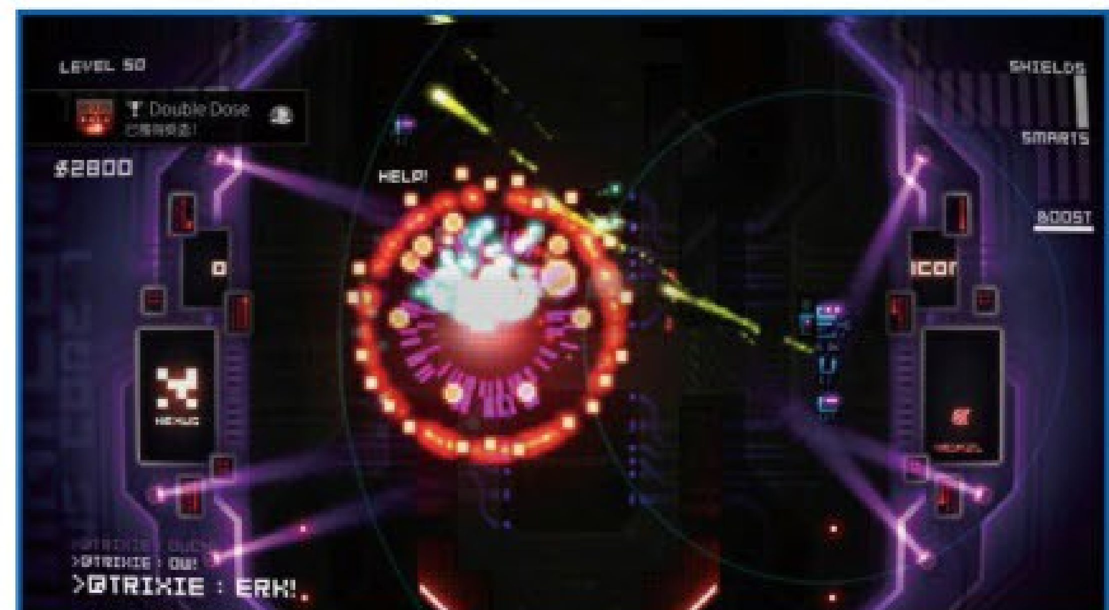
Ultratron

游戏语言 英文　游戏类型 动作

奖杯总数 12（铜杯 7、银杯 4、金杯 1、白金 0）

发售时间：2015 年 5 月 12 日

本作是一款画面街机风格的动作射击类游戏，讲述了一个人类被屠杀殆尽的世界，人型机器人踏上复仇之旅的故事。玩家要在 40 个不同的竞技场关卡中操作机器人，射击不断涌出的敌兵，躲过枪林弹雨，还要与巨型 BOSS 对战。游戏的武器有着各种特殊效果，玩家还能通过收集场上道具来增强力量、速度等能力等，尽管每关只有一条命，但有宠物无人机打掩护，而无人机还能升级变强，加上机器人自身有护盾，总体难度适中，动作类苦手玩家也能畅玩。





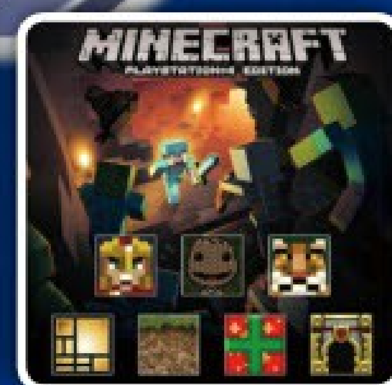
# DLC天国

"DLC 天国"栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日、港、美、国四服更新内容与时间均可能出现差异，因此同一款作品并未在所有服务器配信相同内容也是正常情况。







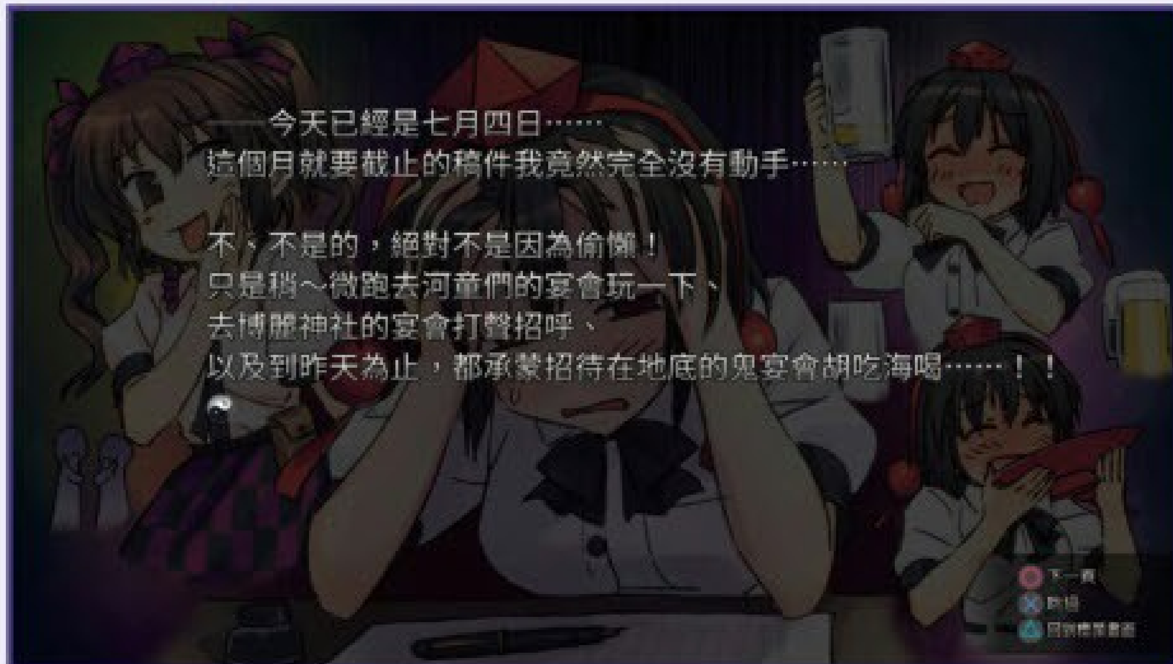






## 《东方计划 幻想圆舞曲》1.05版升级补丁

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4 | 售价 | 免费 |
| 服务器 | 日服 | 推荐度 | ★★★★★ |

PS4下载专用游戏《东方计划 幻想圆舞曲》日前更新了1.05版补丁。该补丁为语言汉化补丁，当玩家位于中文系统语言环境下时，游戏内文字会转换为繁体中文，包括故事模式剧情描述和教程中的指导都变成中文，有爱的玩家再也不用担心语言障碍了。值得一提的是，该补丁还会将游戏的奖杯也一并转换成中文，包括奖杯的详细说明也有汉化，并按照系统分别对应简体和繁体两种字体，方便玩家挑战白金。







## 《讨鬼传2》新增御魂"菊理媛（ククリヒメ）"

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS3/PS4/PSV | 售价 | 免费 |
| 服务器 | 日服/港服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

该御魂是在niconico静画上举办的御魂设计大赛中获得了"最优秀奖"的作品。在游戏中属于"献"风格的支援御魂，而且专属技能有提升共斗槽获得量以及会心一击回复气力的效果，虽然整体来说实用性不是特别高，但毕竟是获奖作品，人设也是非常好看的，加上是免费配信，因此非常值得下载。除此之外，PSN上还推出了前作角色的服装DLC，分4个包，每个售价为216日元/15港币。日服还推出了追加怪物"风缝"（猫妖）的讨伐任务，售价为216日元。






## 《死或生5 最终决战》季节包5+角色

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS4 | 售价 | 10000日元/721港币/92.99美元 |
| 服务器 | 日服/港服/美服 | 推荐度 | ★☆☆☆☆ |

好可怕的《DOA5》，季卡已经出到第5弹了，要想买齐简直不敢想象。季节包5的主打服装是"盛开！花朵服装"，这是一种在比基尼上添加花朵的奇特服装。不过还算厚道的是，颜色和造型会根据角色而不同，另外在使用必杀技时还会增加花瓣飞舞的特效。购买季节包5，可以获得今年12月底之前发布的96套追加服装，以及新角色不知火舞的使用权。另外作为购买季节包的特典，玩家还能获得女天狗的服装"女教师"，OL+眼镜的造型真的很赞！






## 《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》更新补丁

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS3/PS4/PSV | 售价 | 免费 |
| 服务器 | 日服/港服 | 推荐度 | ★★★★★ |

《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》中文版同步上市，不过上市之后官方摆了个乌龙：日版此前已经更新了最新的1.08版，追加了怪物硬币战模式。由于双版本更新不同步，导致说好的跨版本联机成了泡影。好在三天之后中文版也更新了。怪物硬币战模式采用对抗玩法，在此模式中只有用怪物硬币对BOSS造成伤害才能得分，击倒BOSS后按得分评出名次。实战中还可以通过特殊硬币来干扰对手，而完成比赛就有2个小徽章可拿，十分厚道。

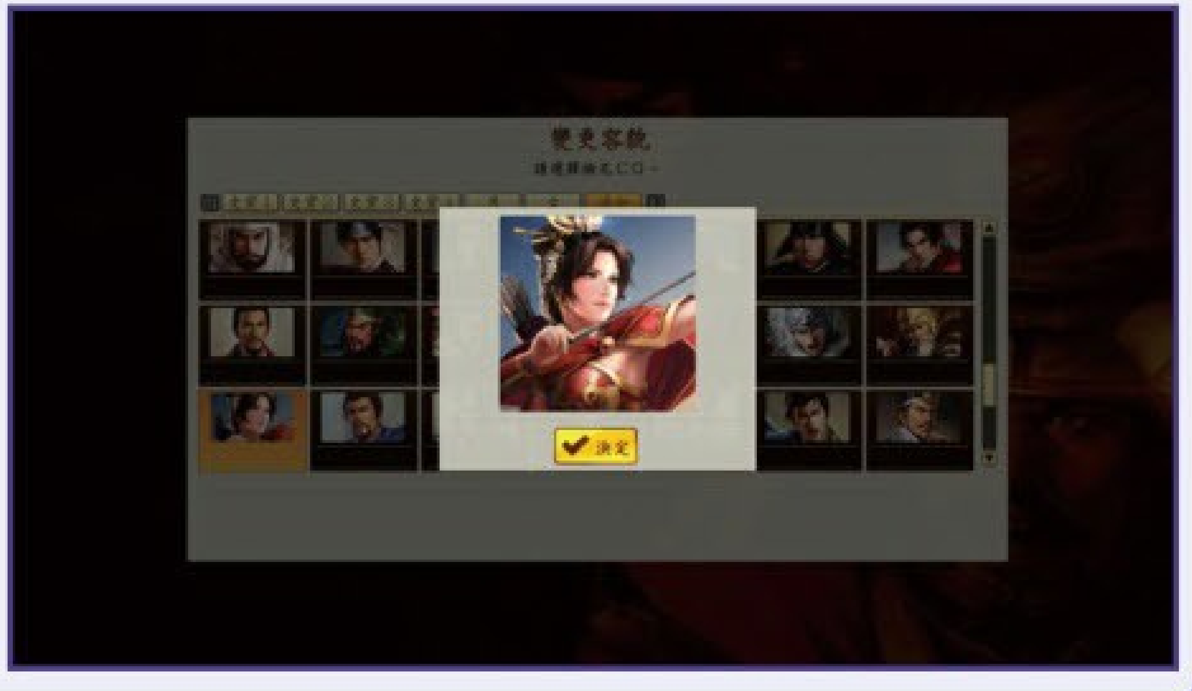





## 《信长之野望 创造 战国立志传》追加内容

| 机种 | PS3/PS4/PSV | 售价 | 免费 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 | 推荐度 | ★★★★★ |

《战国立志传》并没有像《创造》前两作那样推出下载剧本，不过依旧提供了不少免费素材。港服的"「百万人的信长之野望」+「信长之野望 创造 威力加强版」武将脸孔 CG"、"「三国志」30 周年纪念「三国志 13」武将脸孔 CG"分别有 30 张全新的武将头像，下载后就可以在游戏中的"武将编辑"功能里自由使用。日服方面还有"「信長の野望の日」纪念包"，包含历代经典 BGM、头像以及和大河剧《真田丸》联动的真田幸村头像。



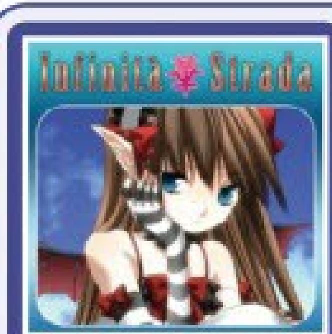


## 《偶像大师 白金星光》商店目录 Vol.1

| 机种 | PS4 | 售价 | 300～3980 日元 /21～283 港币 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 | 推荐度 | ★★★☆☆ |

本作发售当日便已经配套了丰富的 DLC 内容，并且港服与日服是完全同步的。作为传统老项目的邮件 DLC，分开购买为每名角色 21 港币 /300 日元，全员合集为 212 港币 /2980 日元。另外包含歌曲、服装等内容的第一期商店目录中，曲目《I Want》和《目が逢う瞬间》的售价为 85 港币 /1200 日元，曲目《Miracle Night》及对应服装饰品的套组价格为 283 港币 /3980 日元，虽然也可以分开购买，但套组价格更划算一些。此外游戏还提供了金币、糖果等课金项目。




## 《无尽之旅 华》追加卡包、道具

| 机种 | PSV | 售价 | 7～25 港币 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 港服 | 推荐度 | ★☆☆☆☆ |

本作于 8 月 4 日放出了多个卡包和道具的付费 DLC。道具分为创世秘迹和奇迹体力药 2 种，都有 3 种复数打包项目，还有二合一，每种道具各 5 个的打包选项。卡包则有电击卡包、邪神卡包、圣灵卡包和新人类卡包 4 种，各有 1、3、5 张三个项目，价格依次为 7、14、25 港币。但鉴于卡包可以在游戏中获得，有时间刷卡包的玩家可以不购买。创世秘迹有助于玩家在迷宫里遇到其他角色时挖角，奇迹体力药则能在迷宫中回复移动力。







## 《黑蔷薇的女武神》追加内容

| 机种 | PS4 | 售价 | 免费～500 日元 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 | 推荐度 | ★★★★☆ |

在游戏推出后，官方马上就跟进了 DLC 内容。其中最值得下载的还是免费的"PV 连续公开キャンペーン アイテムセット"和"ACID 特別体验入队セット"，套装里面包含珍贵的能力值上升道具、回复药等道具，还有金钱、勋章与通用技能点。在流程早期缺乏资源的情况下是非常得力的补给内容，有网络条件的玩家请务必下载。其余收费内容除了常见的金钱、技能点追加包外，还有女性队员的服装追加包，包含泳装、水手服、魔女装等款式，每套均为 500 日元。






## 《罪恶装备 未知次元 启示者》追加角色

| 机种 | PS3/PS4 | 售价 | 250～800 日元 /16～50 港币 /2.49～7.99 美元 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★★★★★ |

酷炫爽快又不失高难度的格斗游戏《罪恶装备 未知次元 启示者》近期又掀起一股风潮，最大原因就是老朋友 DIZZY 作为追加角色再次加入战局，这位年龄仅有 9 岁却兼备人母属性的角色一直在罪恶装备玩家群中具有相当高的人气。其余追加角色还有琴慧弦和 Raven，其中 Raven 是可以通过游戏中的世界币购买的，因此价格比其他两名角色要低，喜欢这三名追加角色的玩家就不要错过了，Let's Rock！







## 《镜之边缘 催化剂》信使组合同捆包

| 机种 | PS4 | 售价 | 432 日元 /20 港币 /3.99 美元 |
|---|---|---|---|
| 服务器 | 日服 / 港服 / 美服 | 推荐度 | ★☆☆☆☆ |

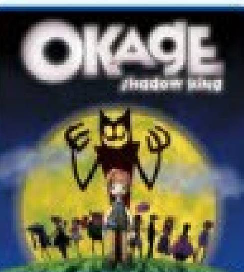
该 DLC 于 8 月初开放下载。同捆包内含速度奔跑者装备包和战斗奔跑者装备包。下载后，只要在游戏内前往藏身处领取即可。每个装备包含有残影皮肤、信使标签和骇客背景各一个。残影皮肤可以在菜单的"进度"一项更改自己在其它玩家世界里的残影；信使标签能使玩家在排行榜上更加显眼；骇客背景用于装饰自己的骇客画面。注意，后面两项只能登陆游戏官网 MirrorsEdge.com 自行更改，改动完成后会直接同步到游戏中。



# 昔日重来
## ——PS4兼容PS2经典游戏计划

**PS2时代的经典游戏已陆续登陆PS商店供PS4下载游玩，与此前PS3上以“PS2 Classic系列”的方式推出的老游戏不同，这些登陆PS4平台的PS2游戏支持1080P画面、遥控游玩、在线直播以及分享功能，最重要的是还对应奖杯系统。目前这一服务只在美服和欧服展开，日服和港服方面都尚未上架，本栏目就为各位玩家带来这些老作品的介绍。**






### 我与魔王
**OKAGE: Shadow King**

| 游戏类型 | 角色扮演 | 原版发售时间 | 2001年3月15日（日版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 9.99美元 | 新版上架时间 | 2016年3月22日（美服） |

本作是由Zener Works开发的PS2早期作品，是一款具有木偶剧一般独特氛围的幻想风格RPG，战斗则采用经典的ATB系统。为了解救被诅咒的妹妹，主人公打开父亲留下的怪壶，从中出现的魔王斯坦夺走了他的影子，并以主角影子的形式一同冒险。在游戏的前半部分，故事、角色以及世界观均采用喜剧般的描述手法，伴随着轻快的音乐与轻松的节奏来推进流程。但随着故事进展，玩家一步步解开这个世界的秘密后，严肃的场景就会增加，让人发现这其实是一个主题十分沉重的故事。

奖杯构成：白金 1｜金 4｜银 15｜铜 10







### 侠盗猎魔
**Manhunt**

| 游戏类型 | 动作 | 原版发售时间 | 2003年11月18日（美版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 14.99美元 | 新版上架时间 | 2016年3月22日（美服） |

由Rockstar North开发的特色游戏，剧情讲述玩家所扮演的死刑犯是如何逃脱管理者的追捕，并从荒废的美国城市逃出生天的。游戏的主旨是不断地潜行并暗杀掉阻挡在眼前的敌人，此外也有护送NPC和枪战的关卡。潜行时需要合理利用场景的地形，吸引敌人过来各个击破；暗杀时可使用的武器种类很多，而且以近身武器从背后暗杀会触发处刑动作，直接将敌人秒杀；战斗时则可以通过弱攻击、强攻击和投技结合的方式对付敌人。过关后系统会以处刑数、杀人数、过关时间和游戏难度决定玩家的最终得分。

奖杯构成：白金 1｜金 4｜银 12｜铜 16





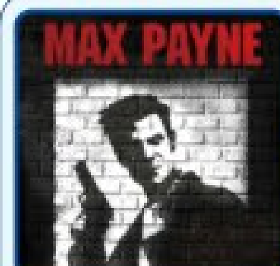

### 学园坏小子
**Bully**

| 游戏类型 | 动作冒险 | 原版发售时间 | 2006年10月17日（美版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 14.99美元 | 新版上架时间 | 2016年3月22日（美服） |

本作是一款以描述刺激的校园生活为主题的游戏，与Rockstar旗下的“《GTA》系列”一样，玩家不用急着推动主线剧情，也能充分享受到丰富的支线任务和各种迷你小游戏。由于受到题材的限制，本作不会出现角色死亡以及刀、枪等具有强杀伤力的武器，取而代之的是弹珠、爆竹、痒痒粉等有意思的恶作剧道具，主人公吉米·霍普金斯会利用这些道具在帮派林立的校园内展开冒险。此外玩家活动的场景会受到时间限制，比如晚上7点以后无法进入学校，11点外出则算打破门禁，诸如此类。

奖杯构成：白金 1｜金 4｜银 10｜铜 23



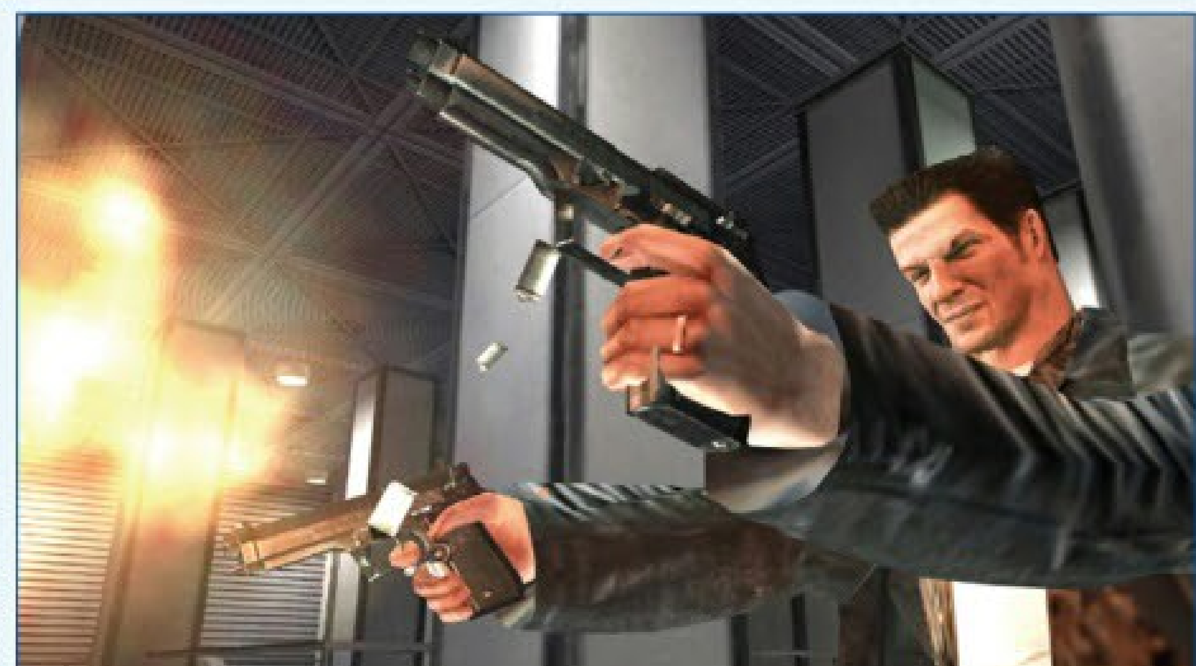



### 马克思·佩恩
**Max Payne**

| 游戏类型 | 动作射击 | 原版发售时间 | 2003年5月22日（日版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 14.99美元 | 新版上架时间 | 2016年4月22日（美服） |

“《马克思·佩恩》系列”由Remedy Entertainment公司开发，游戏剧情结合了黑色电影与低俗小说的风格，讲述原是纽约市警察的主人公在妻子遇害后，追寻真凶并展开复仇的故事。每个角色都渲染得活灵活现，能让玩家很好地融入到故事当中。游戏的制作受到不少电影的影响，系统方面加入了当红电影《黑客帝国》中的“子弹时间”要素。启动子弹时间的瞬间，整个世界会变得缓慢，以便让玩家更容易瞄准敌人并躲开攻击，此时还可以使出帅气华丽的射击动作，给自己一种看电影般的感受。

奖杯构成：白金 0｜金 1｜银 4｜铜 7



## 格斗之王 2000
### The King Of Fighters 2000

| 游戏类型 | 格斗 | 原版发售时间 | 2002年11月28日（日版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 9.99美元 | 新版上架时间 | 2016年5月3日（美服） |

本作为原SNK申请破产前制作的最后一款《KOF》。在剧情上，本作为“音巢篇”的第2章，加入了大量新角色，其中就有身为《KOF99》的主人公K'的反面存在、且为关键角色的冰系妹子Kula。在系统上继承了《KOF99》的援护系统，并且将其发扬光大，不仅可以通过挑衅动作回复援护点，而且只要不在受创状态下，就可以在任何时机唤出援护，大幅扩展了连段的自由度（不过也因此出现了大量的简单即死连段）。SNK其他作品的角色也以援护形态大量在本作中登场，可谓明星荟萃。

奖杯构成 | 0 | 1 | 2 | 10

## 荒野兵器 3
### Wild Arms 3

| 游戏类型 | 角色扮演 | 原版发售时间 | 2002年3月14日（日版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 14.99美元 | 新版上架时间 | 2016年5月17日（美服） |

“《荒野兵器》系列”是SCE从PS时代起打造的日式RPG系列，3代作为首次登陆PS2的作品，在画面、系统等各方面都大幅进化。本作剧情发生在海洋全部沙漠化的世界“法尔盖亚”，女主角出生在一个富裕的家庭，10年前她为了追寻失踪的父亲，选择成为被称为“渡鸟”的冒险者，在强者林立的荒野展开冒险。本作画面采用了当时流行的卡通渲染，战斗则设计了名为“Crossfire Sequence”的特殊系统，角色可以在一定的战场范围内自由移动。丰富的支线剧情和隐藏要素也是耐玩度的有力保证。

奖杯构成 | 1 | 5 | 13 | 9

## 圣之魔物
### Primal

| 游戏类型 | 动作冒险 | 原版发售时间 | 2003年3月25日（美版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 9.99美元 | 新版上架时间 | 2016年5月31日（美服） |

由SCEE的剑桥工作室所开发的作品，游戏场景庞大而华丽，主要内容为解谜探险。故事的女主人公珍被怪物袭击后昏迷，魔物斯克里将她的肉体与精神分离，并带她进入了魔物的世界。玩家需要灵活运用珍与斯克里的特性与能力，甚至还要互相合作，才可解开其中的一个个谜题。游戏最大的特色为女主人公的特殊能力，她能够变身为四种魔物并使用相应的战斗技能，不但能够增强自身的基础能力，还拥有强力跳跃、水下栖息、瞬间移动等不同的特性，可针对实际情况进行变身。

奖杯构成 | 0 | 0 | 6 | 9

## 死魂曲
### Siren

| 游戏类型 | 动作冒险 | 原版发售时间 | 2003年11月6日（日版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 9.99美元 | 新版上架时间 | 2016年6月14日（美服） |

本作是一款经典的恐怖求生游戏，其难度之高一度引起玩家的热议。故事发生在封闭村落“羽生蛇村”，包含高中生须田恭也、民俗学者竹内多闻等人在内，玩家共可操作10名角色，他们大多只能手持铁铲之类的武器，在逼仄而压抑的空间内躲避尸人，尽力逃生。游戏最具特色的系统为“视界夺取”，角色们能够通过幻视能力获得包括尸人在内的其他视野，并通过这个能力来规避无谓的战斗。正常通关尚不能解开核心谜团，还必须找齐所有收集要素并达成更严苛的过关条件2，才能接近尸人之村的真相。

奖杯构成 | 0 | 1 | 4 | 7

## 战士帮
### The Warriors

| 游戏类型 | 动作冒险 | 原版发售时间 | 2005年10月17日（美版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 14.99美元 | 新版上架时间 | 2016年7月5日（美服） |

由Rockstar Toronto开发的本作基于1979年的同名电影改编，故事发生在上世纪70年代的纽约，名为“战士帮”的帮会因一起谋杀案受到指控，遭到诬陷的他们被勒令一夜内返回老家。游戏设计了包括帮会首领克里昂在内的多名可操作角色，电影演员们则为这些人物逐一配音。在帮会基地可以让角色训练、与同伴交流等，离开根据地则能接受支线任务，或是展开下一关的剧情。玩家可以选择帮助岛上的其他人，从而让角色们学习到新的技能。主线通关后还能解锁一个名为《夜之军队》的迷你游戏。

奖杯构成 | 0 | 1 | 3 | 9

## 合金弹头 精选集
### Metal Slug Anthology

| 游戏类型 | 动作射击 | 原版发售时间 | 2002年11月28日（日版） |
|---|---|---|---|
| 新版售价 | 19.99美元 | 新版上架时间 | 2016年7月5日（美服） |

“《合金弹头》系列”应该是拥有街机厅童年的玩家都不会陌生的一款作品，该系列场面火爆、玩法简单爽快，而且演出效果很有美国大片风格。玩家扮演军队的特工需潜入反叛军和恐怖组织的军事基地，解救被俘的我方战士和平民，并歼灭敌军、破坏其秘密兵器，维护世界和平。除了各种枪械武器外，主人公还可以搭乘各种载具进行战斗。本作为收录了1996～2006年间的7作《合金弹头》（1～6与X）的合集版作品，内容丰富且支持单机双打，还附带鉴赏模式。

奖杯构成 | 1 | 7 | 1 | 20

# 蓝光最新出碟推荐

2016年5月～2016年8月

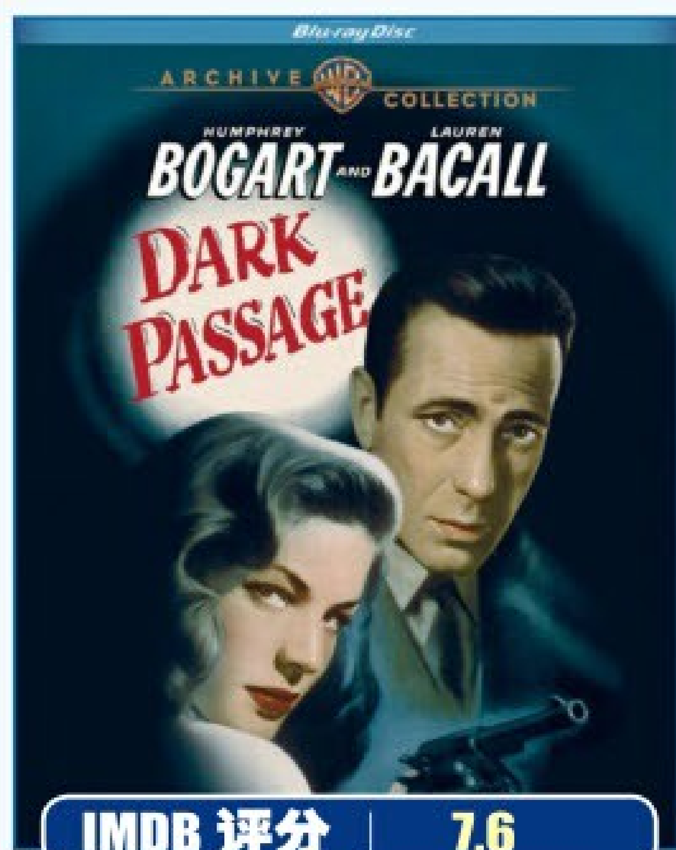
——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 乌冬 美编 雷普利




## 逃狱雪冤

Dark Passage




IMDB 评分 7.6

| BD发行 | 2016年5月17日 | 年份 | 1947年9月27日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 悬疑/犯罪/惊悚 | 容量 | 50GB×1 |

每每在推荐老片的新出蓝光的时候，笔者总要问自己这样一个问题：这些无论是表现手法还是故事套路都和今日观众口味相去甚远的经典作品，究竟怎样才能用简练的语言来提炼出其中所蕴藏的“不可不看”的卖点。毕竟除了经济账以外，还要对得起今天就连娱乐也要打散在碎片时间中完成的观众。

从这个意义上来说，《逃狱雪冤》还真的可以算作是值得回味的佳作：其一，它是华纳兄弟成立之后推出的第一部作品；其二，它是美国上世纪40年代末50年代初这段属于黑白电影黄金时期中的一部极具代表性的作品；其三，这部作品中可以看到日后多部犯罪题材悬念电影的影子，《亡命天涯》、《变脸》、《肖申克的救赎》的观众都会对某些桥段有似曾相识之感；最后，尽管这是一部老片，但在实验性元素的运用上，无论是大量的主观镜头还是叙事手法，都要让许多打着“先锋”大旗的后生们自愧不如。



## 单身指南

How to be single




IMDB 评分 6.1

| BD发行 | 2016年5月24日 | 年份 | 2016年2月12日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 喜剧/爱情/伦理 | 容量 | 50GB×1 |

“TA喜欢我”能够成为具有“普世性”的三大错觉之一，正是说明单身焦虑是人类所共有的一种精神状态，只是在不同的人生阶段和文化背景之下，其压力程度有所区别而已，“情侣去死”和“单身有罪”便是它的两种极端表现方式。

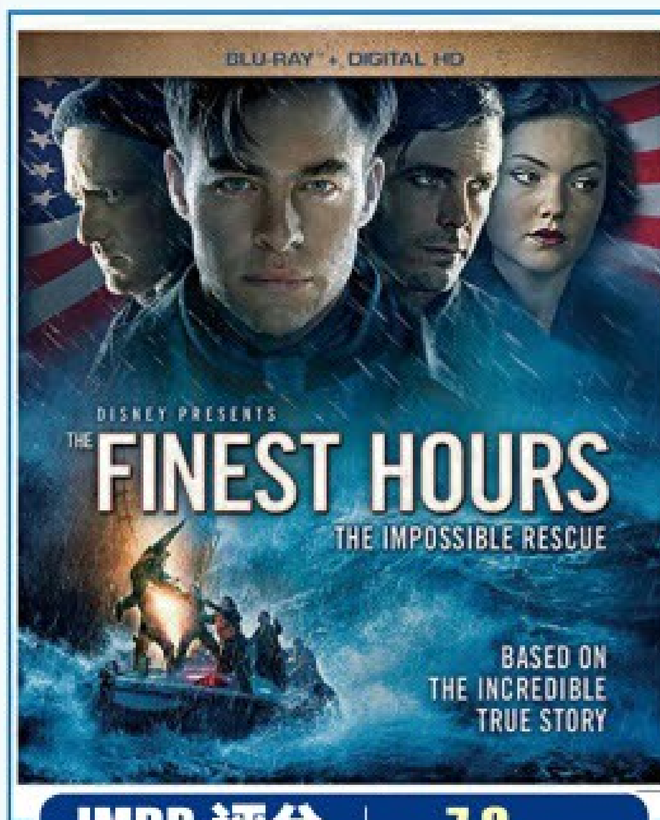
作为中国青年女观众非常热衷的“小妞电影”，《单身指南》虽然不会出现诸如相亲、逼婚等等桥段，但在故事的演绎上依然会让很多都市女性感同身受。四位女主角——爱丽丝、罗宾、梅阁和露西都是在纽约打拼的女孩，她们的人生轨迹互不交织，但各自的爱情观，却能够高度浓缩与概括当下都市女性的婚恋价值观：有的对爱情充满了“傻白甜”式的憧憬，有的只追求肉体的享乐，有的充满恐惧感，还有的根本就想绕过爱情的过程去拥抱结果——靠医学受孕方式获得一个孩子。四个人互为彼此的分身和对照，也共同对抗着人生的迷茫。

特别需要指出的是，本片光看名字，会让人误认为是一部拍给“单身狗”看的电影，而实际上却是一部虐死单身狗的电影，心理承受能力稍差，只想看“去死一死”场面的单身观众，当心被虐得爬不起来！



## 怒海救援

The Finest Hours




IMDB 评分 7.8

| BD发行 | 2016年5月24日 | 年份 | 2016年1月29日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情/灾难/惊悚 | 容量 | 50GB×1 |

1952年2月18日，一场规模空前的风暴在美国东北角掀起骇人狂风和滔天巨浪，两艘大型油轮就在狂风暴雨中撞裂成两半。在得到求救讯号之后，由四名队员组成的海岸警卫队救援小组在零下低温和70英尺的巨浪威胁下，驾驶着木制电动机救生艇奋力前往事发海域，他们要与时间和天气竞赛，挽救岌岌可危的油轮组员性命，但在此之前，他们必须保证自己不被大自然的力量无情撕碎……

海难救援题材的电影已经出现过太多太多，无论是乔治·克鲁尼带领一群水手猛男去作死的《完美风暴》，还是孤寡老人在波涛汹涌中艰难求生的《一切尽失》，在观众“看热闹不嫌事大”的思维作用下，船员总是越来越弱势，而所面临的困境却是越来越骇人。要说《怒海救援》的特别之处，就在于它改编自凯西·谢尔曼与麦可·J·图加斯在2009年所著的同名书籍，该书同时也是根据真人真事撰写。

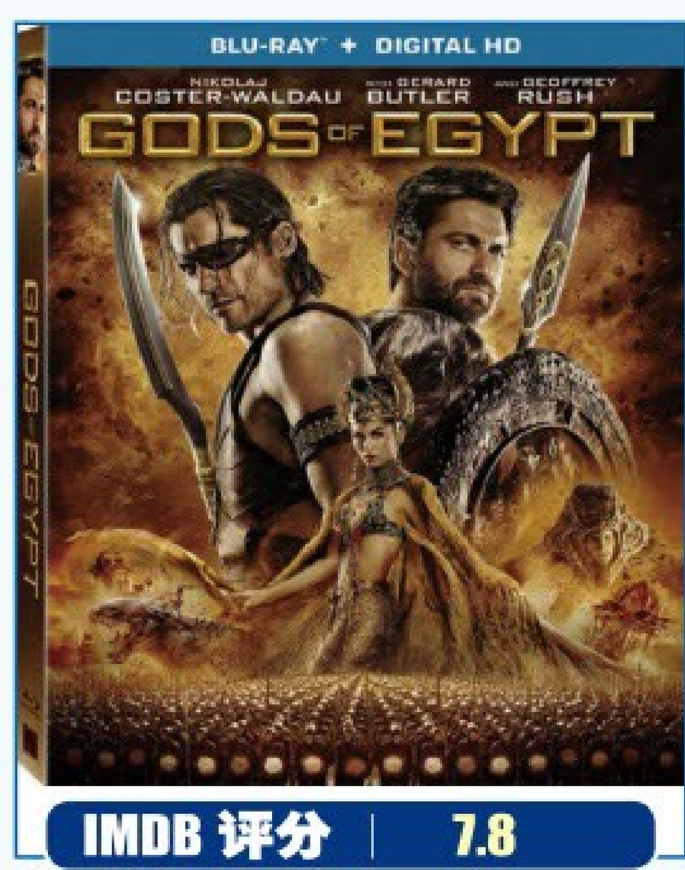


当然，光有真实的力量还不够。此类

电影斩获票房的手法，无外乎一个“景”字和一个“情”字，反正CGI特效已经可以呈现出任何导演想要的灾难场面，再配合上各种烂俗的煽情桥段，自然能够让观众觉得值回票房。但本片所追求的远远不止这些，它的人物设置更有趣，拍摄手法更具技巧性，在很多小细节上显得十分用心，在情绪的推进上也花了更多心思，赋予了本片以“文艺灾难片”的气质。

## 神战：权力之眼

Gods of Egypt



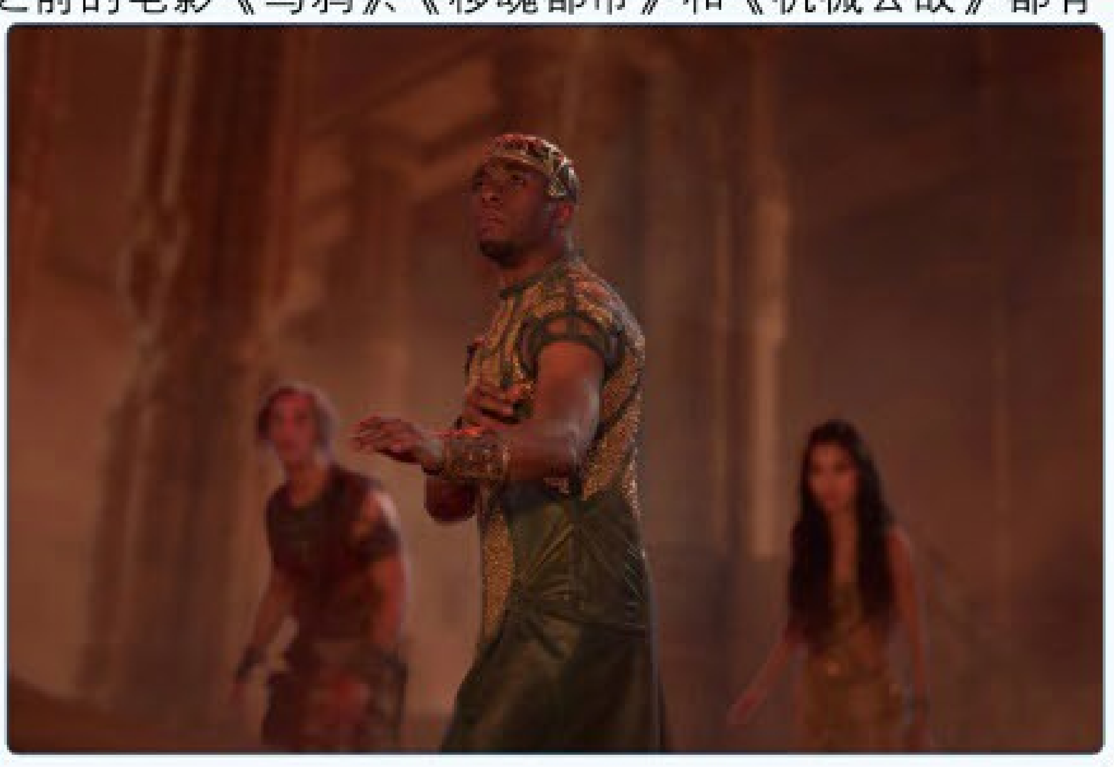
IMDB 评分 7.8

| BD 发行 | 2016年5月31日 | 年份 | 2016年1月29日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情/灾难/惊悚 | 容量 | 50GB×1 |

《神战》一出，其评价趋向两级。一种更符合“文艺青年”的看法，就是它根本就是换了个背景的“人神之战”，用关于爱与复仇的调调和1.4亿美元的特效费用烧制出一个极尽苍白、乏善可陈的王位争端战，留给观众的印象只剩下了满屏土豪金式的场景和CGI特效。

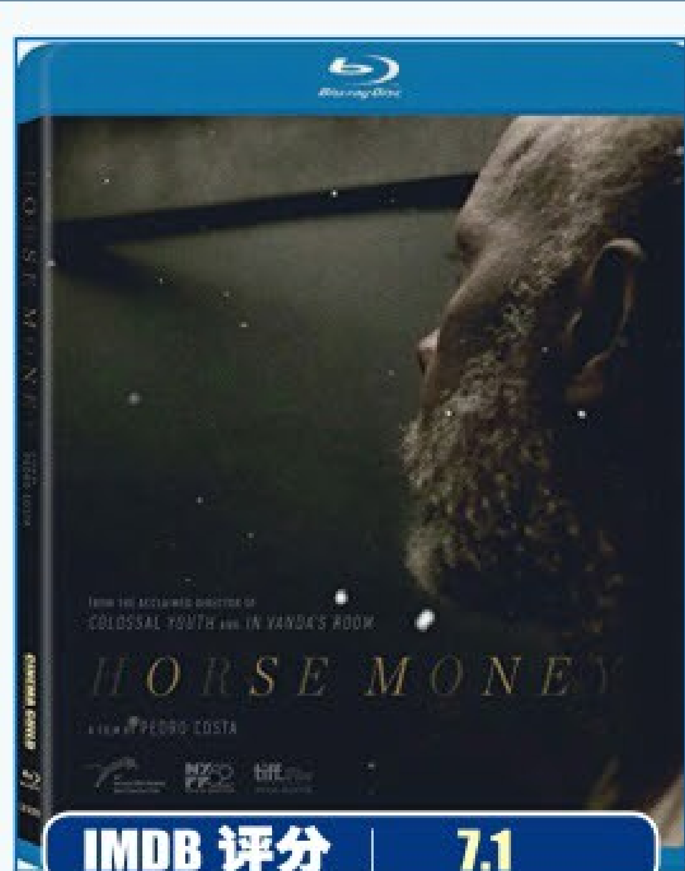
也有人认为本片对埃及神话的尊重和许多大胆的原创设定值得称赞，天空之神、太阳神、爱神、智慧之神轮番登场，幻化变身并置身于神话世界的我们穿过九重门、走过来世，越过尼罗河和金字塔，点燃沙漠之火、汲取生命之水……属于尼罗河水孕育出的文明的神话传说，就应该是影片中的这个样子！剧本也比《惊天战神》、《诸神之战》之流强很多，起承转合有条有理、令人信服——当然肯定不值得去深究。《权力的游戏》的剧集粉丝们，亦能在片中找到不少老熟人。

亚历克斯·普罗亚斯之前的电影《乌鸦》、《移魂都市》和《机械公敌》都有漫画元素，本片亦不例外。这位在埃及出生的导演讲起“家乡”神话起来，自然不会只限于一层皮毛。考虑到观众的接受程度，导演使用类似《诸神之战》的神话史诗片框架，把神、人以及两者之间的关系描述得简洁到位，而且很多设置都很有想法。



## 马钱

Horse Money



IMDB 评分 7.1

| BD 发行 | 2016年5月31日 | 年份 | 2014年8月31日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情/黑色/惊悚 | 容量 | 50GB×1 |

《马钱》是一部需要对西欧反殖民运动历史有一定了解才能够看懂的电影，否则你断然无法理解这部通篇在大银幕上展示意识流影像的行为艺术电影究竟想要表达什么。

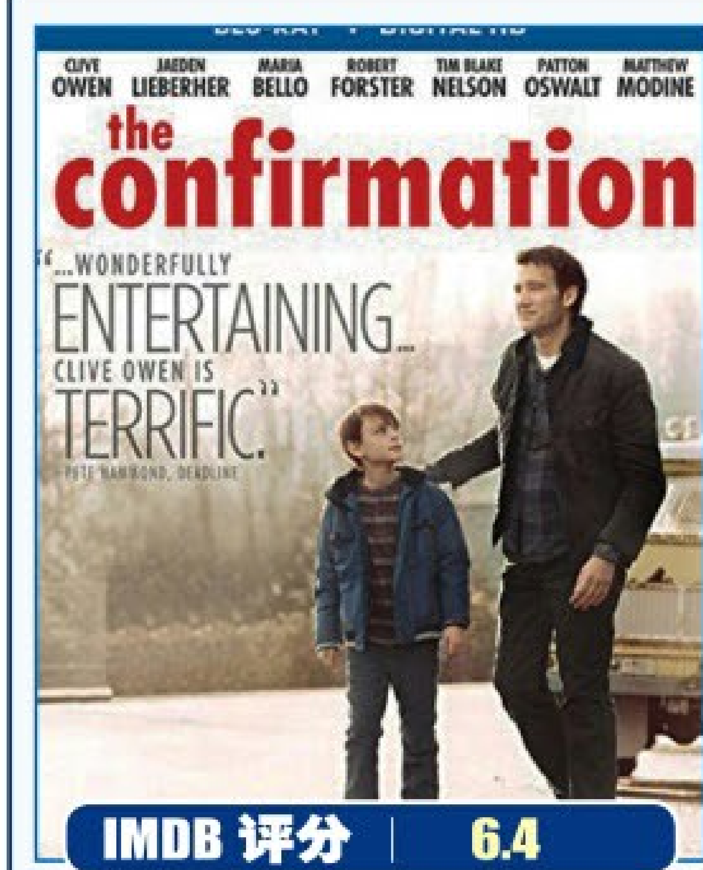
发生在上世纪40年代末葡萄牙的“康乃馨革命”，它的起因，源于葡萄牙的萨拉查极右派政权在二战结束之后逆历史潮流而动，拒绝放弃其殖民地，甚至在1961年～1974年间，依然为了莫桑比克、安哥拉等海外殖民地而发动对外战争，这让广大的葡萄牙人民，特别是参与血腥镇压的中下级军官相当不满。他们于1974年4月25日在首都里斯本发起政变，面对镇压者的刺刀，参与军人手持康乃馨花来代替步枪进行无声的抗争，他们身上的凌然大义让反动政权的爪牙们也加入到了自己的队伍中来，康乃馨革命便由此而来。这场运动最终以非暴力方式推翻了葡国长达41年的独裁统治。

本片中并未表现这段波澜壮阔的历史风云，而是将镜头对准了一个自葡萄牙康乃馨革命起囚困于医院三十几年的黑人老汉，在诡异的梦境之中，他的朋友、家人在喃喃自语。事实上，即便对本篇所涉及到的历史背景烂熟于心的观众，也不一定能够消受如同梦游般的无意识话语——其实，一心制作一部“学院级的享受”的导演压根就没有管你到底能不能看懂！



## 欢闹父子情

The Confirmation



IMDB 评分 6.4

| BD 发行 | 2016年6月7日 | 首播 | 2014年3月18日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情/家庭/喜剧 | 容量 | 50GB×1 |

男主人公因为偶然的机会，同因为离异而无法一起生活的子女重塑关系，这是硬汉类动作片塑造英雄形象的必备桥段，《飓风拯救》、《蚁人》莫不如此。不过由于这类电影中的家庭元素仅仅只是点缀，主人公往往是战翻一票敌人之后，就莫名其妙地和孩子之间化解了心结。《欢闹父子情》这部用昔日的动作明星（克里夫·欧文）来演绎一个在和孩子的相处过程中寻回责任感和父亲身分的家庭喜剧片，正是给普天之下想当好老爸却总是不成的男人们指明了努力的方向。

本片的故事讲述的是在坚信礼（也是片名的直译）到来之前，八岁的熊孩子安东尼被生母托付给前夫沃特，儿子自然是一万个不愿意，因为老爸根本就是一个当木匠的偏执酒鬼。在接下来的两天时间里，等待他们的当然是一堆倒霉事，而化解问题的过程中，一大一小这两个“最熟悉的陌生人”也在不断加深了对彼此的了解与信任。

这部国内观众平时很难接触到的枫叶国喜剧片，在搞笑风格上和好莱坞大相径庭。电影在平实剧情中表达一切，时不时来一点黑色幽默和小冲突，父子间总有着无尽的话题和故事，让一切戏剧性的情节减少了做作感。



## 疯狂动物城

Zootopia



IMDB 评分 8.2

| BD 发行 | 2016年6月7日 | 年份 | 2014年3月4日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情/惊悚/喜剧 | 容量 | 50GB×1 |

《疯狂动物城》是国内汉化方“译名毁片”的又一经典力作。“topia”作为一个英语词根（源于希腊语）经常出现在utopia（即“乌托邦”）之中，从片名就可以看出本片绝不是那种靠集体耍贱卖萌外加傻白甜元素制造出来的好莱坞卡通狂欢。当然，对于小孩子来说，本片符合一切迪士尼卡通片的标准，但对于带孩子走进影院的成人观众，从全片刚刚播放到五分之一处开始，就会体会到它所包含的意识形态，绝不是一部好莱坞卡通所应该表现出来的样子。

以成人观众的视角来看，本片让人毛骨悚然的地方绝不仅仅只有动物暴走的那一幕，而是小兔子警官第一次在动物城当差之后所展现出来的完全映射人类世界的社会阴暗面：银行下班铃响之后走出的一队硕鼠；有组织犯罪的猖獗；官僚机构的低下效率；政客们好话说尽、坏事做绝的本质；外表和谐、实质族群撕裂无比严重，只要一个火花就会爆炸的社会……换了新领导就是不一样，迪士尼祭出洛杉矶罪案

片风格和内核，制造“成人童话”的暗黑大电影来也一样在行。

《疯狂动物城》所体现出的强烈社会责任感，在 2016 这个大选年的用意想当深刻：虽然当今的美国社会并没有出现过越战时期那样的价值观崩坏，但在经济持续衰退、国内外安全形势岌岌可危的当下，不仅仅是美国，包括整个西方世界都存在着严重的分裂危机。就和片中一个个随时有可能退回丛林法则的动物那样，人类从生理层面上来说也许真的进化了，但内心深处仍旧隐藏着动物欲这只野兽。正所谓“非我族类其心必异”，偏见、歧视会让我们不自觉地给周围的族群贴上各种负面标签，只是为了自己过得容易一些。在这样的环境下，不用闹剧式的娱乐来粉饰太平，而是勇敢地面对问题，倡导用沟通来消弭鸿沟，用打着红旗反红旗的方式讲完故事之后，依然能够将“政治正确”玩到这个份上，真是不得不佩服迪士尼的老道！



## 菲律宾浴血战

They Were Expendable




| BD 发行 | 2016 年 6 月 7 日 | 年份 | 1945 年 12 月 20 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 战争 / 历史 | 容量 | 50GB×1 |

日本帝国海军偷袭珍珠港，让全美上下群情激昂，然而在决定意义的中途岛战役之前，战局的发展并不明朗，甚至美国社会中还弥散着一丝失败主义。如果说整个太平洋舰队主力战舰几经覆灭，是毁于对手的阴险狡诈，那么英美联军在菲律宾的大溃败，则是在明刀明枪的正面较量中发生的一段黑历史了。然而，恰恰是《菲律宾浴血战》中这群在极端逆境中依然百折不挠、用个人英雄主义和乐观主义来履行使命的水兵的英勇斗争，才让美国人的自信心不至于被黑暗完全吞噬。

本片的视角放在了一艘鱼雷艇里的几名海军士兵的身上，他们在几乎没有支援的情况下，在被敌人控制的海域以游击战方式痛揍对手，同时还要尽力挽救同胞的生命。和日后太平洋战争题材影视作品的通行处理做法不同的是，本片所处的那个时代根本不需要什么“政治正确”，更看不到对侵略者丑陋面目的淡化，甚至是美其名曰“人性化”的处理。身为虔诚天主教徒的约翰·福特，正是在一种舒缓的悲情中，为我们表现了反法西斯斗士们的战友情谊和近乎殉道般的牺牲精神。

需要特别指出的是，《菲律宾浴血战》开启了军方大力支持好莱坞军事题材主旋律电影的历史，片中的所有“道具”，均为海军退役装备，拍摄战争场面时甚至动用了数百吨接近过期的弹药。它的海战戏虽然不能像今天的 CGI 特效看上去那样让人 High 翻天，但却给人以纪录片般的凝重感。



## 科洛弗道十号

10 Cloverfield Lane




| BD 发行 | 2016 年 6 月 14 日 | 年份 | 2016 年 3 月 1 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 科幻 / 惊悚 | 容量 | 50GB×1 |

对于国内观众而言，J·J·艾布拉姆斯是一个让人又爱又恨的制片人兼导演。他总是喜欢搞那种挖坑不填式的科幻悬疑剧，除了早先的《迷失》以外，之后的大多数剧集都纷纷迎来了烂尾的结局——当然很多人都不知道故事最后怎么样了，因为他们早弃坑了。他还总喜欢接《星际迷航》、《星球大战》这种超级 IP，而捣腾出来的东西，却是靠通篇卖情怀（说白了就是从头往前抄）来骗基本盘的钱，丝毫不见创新意识。而另一方面，J.J. 也在闲暇之余拍摄了一些实验性味道浓郁、让人意犹未尽的小品。

《科洛弗道十号》是早先 J.J. 大神的伪 DV 风格小成本科幻片《苜蓿地》（也就是被误译作“科洛弗档案”的那部）的姐妹篇，但风格完全不同，而且影片的实质内容也和此前多部完全看不出个所以然来的预告片完全不搭：它拒绝了再玩“帕金森式摄影”和纪实风格，用舒缓的节奏逐层讲述一个发生在封闭空间内的故事，靠角色的互动来制造矛盾冲突，营造悬疑气氛。身为被“囚禁者”的女主角和男主人公之间关于信任和怀疑交替循环的设定着实有趣，还有依靠《死神来了 3》中的恐怖片新女王和科恩兄弟御用怪咖狂飙对手戏，自始至终都让人有透不过气的感觉。故事的强烈翻转堪比《杀出个黎明》（而且从头到尾还不止玩了一次），即便没有过于激烈的场面，照样让观众多次体验了坐过山车的刺激感，悬疑的氛围也基本维持到了最后。

这部密闭空间心理惊悚与末世科幻两种类型片的混搭型实验小品，堪称是走下神坛之后被贴上“神棍导演”标签的 J·J·艾布拉姆斯的归位之作。



## 伦敦陷落

London Has Fallen




| BD 发行 | 2016 年 6 月 14 日 | 年份 | 2016 年 3 月 4 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 战争 / 动作 | 容量 | 50GB×1 |

《伦敦陷落》是不是烂片？答案当然是——Yes！看过《奥林匹斯的陷落》（区别于同期公映的《白宫陷落》，虽然两部电影的剧本完全就是用复写纸写的……）的观众，应该对这部续集再说什么都心中有数了：无非是美利坚大统领再次被恐怖份子加害，神保镖班宁凭一己之力力挽狂澜。当然，作为“系列”（是的，的确有产品线化的潜质）的第二集，阵仗自然也要全方位升级了。这次的战场不是在白宫里面的小打小闹了，而是拿出了暴力强拆的气势去毁灭伦敦了，而且坏蛋们的目标也不局限在美国总统，而是更具“国际视野”。

既然定位于无脑 B 片，那么大玩邪典风格，也就是实现“不叫好却可卖座”的惟一选项了。虽然由于预算关系（区区七千万美刀），本片的特效场面完全就是五毛钱水准，不过它扎扎实实的老派都市枪战场面还是让老影迷们有眼前一亮之感，不仅动作设计酣畅淋漓，而且还加入了大量的主观镜头和长镜头处理方式，让游戏玩家观赏起来也觉得非常带感。作为一部续集电影，我们甚至可以遐想在相继完爆了华盛顿和伦敦之后，和内森·德雷克那样自带“走哪塌哪”属性的总统保镖主角，是否可以将全球各大城市都爆一遍呢？



## 王牌贱谍 格林斯比

The Brothers Grimsby



IMDB 评分 6.3

| BD 发行 | 2016 年 6 月 21 日 | 年份 | 2016 年 2 月 24 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 喜剧 / 动作 | 容量 | 50GB × 1 |

这个《王牌贱谍》和《王牌特工》（Kingsman）有关系吗？难道又是无所不能的中式电影译名创造者的又一次水准内发挥？其实也不完全是这样啦！今年初，我们就推荐给您那部以棒打 007 的"那种电影"的代表《王牌特工》，而《王牌贱谍》则是一部堪称是"黄雀在后"的威力加强版，它的存在纯粹就是要恶搞"王的男人"。瞧，无论是人物关系还是故事走向，两部电影的设定都一模一样，无非就是两位不靠谱的特工满世界的胡搞。而且"贱"表现得一点儿也不狭隘，从 VR 技术，到某位即将靠张开大嘴胡喷方式上位的美国总统候选人，2016 年度的话题几乎在里面被恶搞了个编。



"贱"的恶搞也和我们习惯上的理解也不大一样，它第一次教会了我们这个词的真实含义就是——恶心加搞笑！它的口味之重，让美式喜剧观众所习惯的桥段看上去完全就是一副小清新的模样儿，将"污"一词的真谛发挥到了极致。

## 天空之眼

Eye in the Sky



IMDB 评分 7.4

| BD 发行 | 2016 年 6 月 28 日 | 年份 | 2016 年 3 月 11 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 战争 / 惊悚 | 容量 | 50GB × 1 |

无人机已经锁定目标，来自上峰的开火命令已经下达，眼看地面上那个以小黑点表示的恶贯满盈的恐怖份子即将被炸成碎片……忽然，画面中出现了几个顽皮孩童的身影，于是操作员的眼神中闪现出了一丝犹豫，发现即将铸下大错的领导立刻大声疾呼"Abort！Abort！"。在好莱坞炮制的反恐大片中，我们不知道看过多少次上述的桥段，而在现实中，这种情况出现的可能性有多少呢？

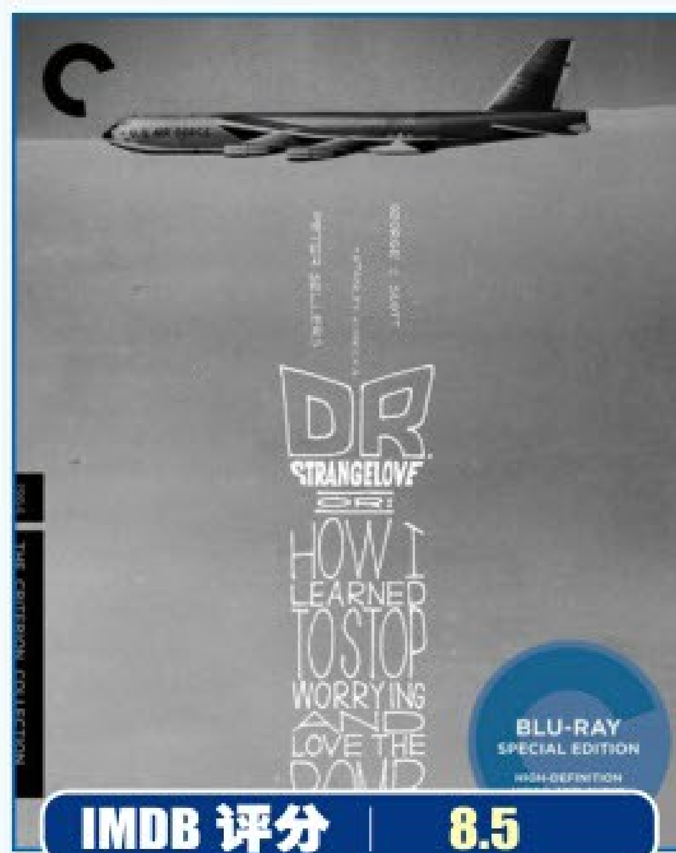
关于无人机的道德争议问题，今年初我们就曾经推荐过一部《直接命中》（Good Kill），那么这部明显题材撞车的《天空之眼》究竟还有什么意义呢？答案就是本片的视角，是通过英国人。老戏骨海伦・米勒饰演的这位英国情报官加入了美军的高空监视 & 猎杀行动，而当无人机操作员每天都要面临的道德困境再次出现的时候，欧洲人选择的是——开会。



本片的主线，就是由代表各方利益和主张不同行动方式的将军、总检察长、女政治顾问、外交部长、英国外交大臣通过现代技术手段所进行的各种嘴炮，倒逼观众去思考战争伦理、法律难题和道德困境，很有当年《战略特勤组》的风范。

## 奇爱博士

Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb



IMDB 评分 8.5

| BD 发行 | 2016 年 6 月 28 日 | 年份 | 1964 年 1 月 29 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 战争 / 惊悚 | 容量 | 50GB × 1 |

古巴导弹危机第一次将核毁灭的恐惧填满了人们的脑海，核战题材电影也逐渐抛弃了"寓言"的表现方式，将现实层面的威胁转变成骇人的末日景象。正如片中奇爱博士所说的那样，核武器的核心是"威慑"，威慑就是让敌人的"动手"想法能够被内心恐惧感所压制的艺术。为了让对手始终明白自己按动核按钮惟一可能导致的结果就是大家一起在蘑菇朵朵开的壮观景象中玩完。为了让对方确信自己的决心，就必须将核弹的掌控者——人的理性和判断力全部删除。最终把核大棒的使用权交给一个只要嗅到一丝威胁的味道就要狂吼"战争太重要了，它的发动不能由政客来决定"的战略空军指挥官或者一台只能识别二进制语言的"末日装置"，这样才能保持和威慑的有效性。在危机真正降临的时候，乱作一团的人们就是需要像 Kong 上校这样偏执的老牛仔，以及像 Peace Walker 的 AI 来帮助无助的人们决定、统管一切。

库布里克总是煞有介事地营造一个严肃黑色且深刻的探索氛围。核战是一个严肃的话题，而这位老顽童对问题的讥嘲超过探索的兴趣。库布里克的电影就是这样，表面上平淡的电影，实则暗藏杀机，暗示性的镜头和台词无处不在。关于冷战两极世界的荒诞猜想和讥讽，需要看两遍以上才能体会其精彩之处（也许 N 周目之后，不少观众也未必会发现其实好几位主角是同一个人饰演的）。而对于冷战、后启示录等题材感兴趣的人来说，《奇爱博士》是一部值得看一辈子的神作。



## 危机 13 小时

13 Hours: The Secret Soldiers of Benghazi

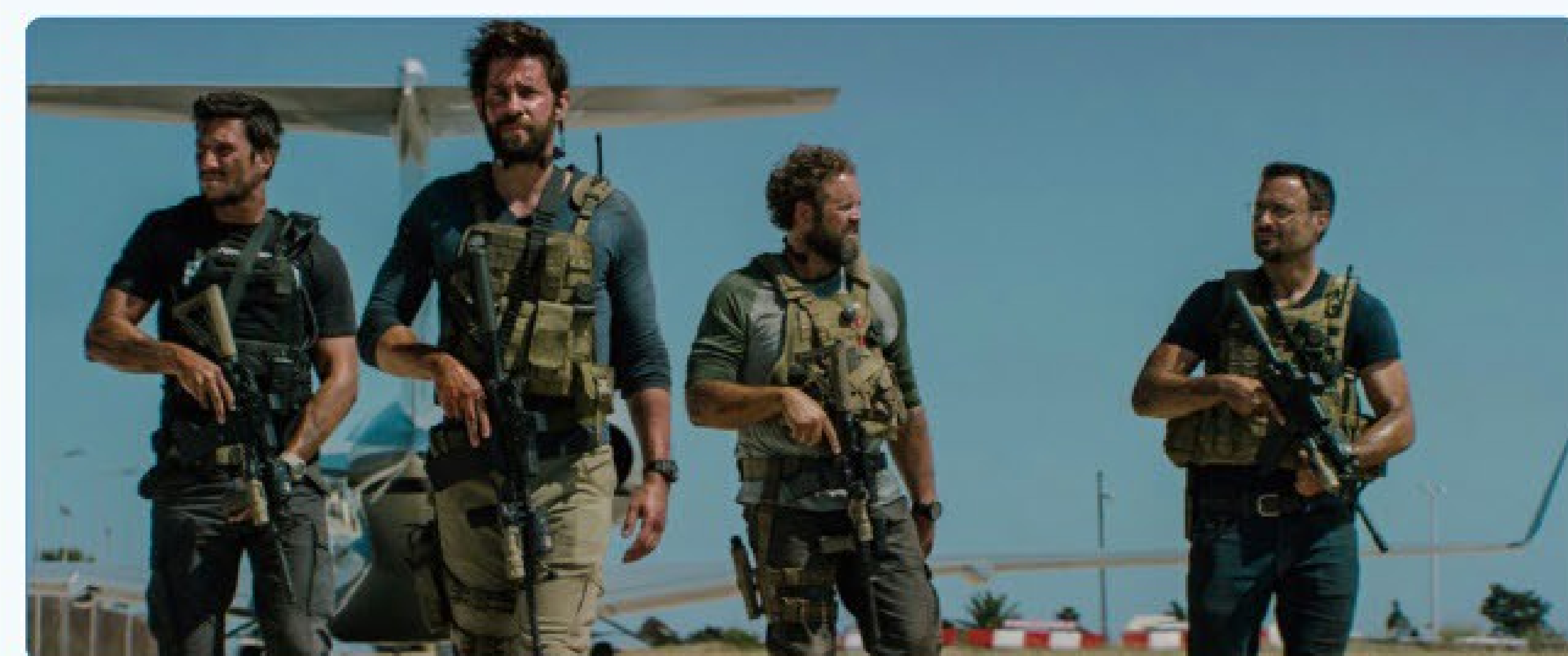


IMDB 评分 7.4

| BD 发行 | 2016 年 6 月 28 日 | 年份 | 2016 年 1 月 15 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 战争 / 惊悚 | 容量 | 50GB × 1 |

2012 年 9 月 11 日，在利比亚班加西的美国领事馆（实为临时外交代办处）前发生一起反美示威事件，入夜后数十名武装分子冲进领事馆，示威演变为暴力冲突，最终导致包括美国大使约翰・克里斯托弗・史蒂文斯（Christopher J. Stevens）在内的四人死亡。事后美国政府对此进行冷处理，甚至一度并未将其定性为"恐怖袭击"，相关详细情况也一直不为公众所知。这一高度敏感与沉重的政治事件，在《危机 13 小时》中被搬上大银幕。让人觉得欣慰的是，爆炸导演迈克尔・贝使用了冷峻而克制的基调来再现这一历史事件。

爆炸贝在本片中没有请任何的大牌明星，故事围绕六个真实的英雄人物——他们并不是士兵和特工，而是 CIA 驻班加西秘密据点（注：和"领事馆"隔了很远的距离）工作的安保雇员。这些从 SEALs、游骑兵等单位退下来的大兵，凭借过硬的军事素质和爱国情怀，在任务（他们的职责并非防御大使馆）和道德（拯救美国同胞）做出了正确的抉择，并且在接下来孤立无援的十三个小时中坚守阵地。没有刻意而为之的高潮，没有追求视觉效果而堆砌的枪战场面，本片用史诗片级的漫长三个小时，忠实记录了这场不为人知的事件。除了少数密集鼓点伴奏下的快速剪辑和放烟花式的爆炸效果以外，全片再难找到任何的迈克尔・贝痕迹。尤其值得注意的是，本片借参战士兵之口，点出了中东地区新一轮乱局正是美国要宣扬的价值观。



# 纸牌屋 第四季

House of Cards Complete Season 4




| BD 发行 | 2016 年 7 月 1 日 | 首播 | 2016 年 3 月 14 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 政治 / 惊悚 | 容量 | 50GB × 4 |

有人说下木（Frank Underwood）的官做得越大，智商就越低，周围人也越来越不给面子。的确，自从入主椭圆形白宫之后，下木总统就没有过过一天安生日子。不过，要说是他的官场技能弱化了，那还真是“图森破”。在美国现行政治体制之下，当党鞭、当副总统的下木可以躲在暗处使诈，但一旦当上了总统，尤其是大选年的总统，就会瞬间沦为众矢之的，被党内大佬逼宫、被金主抛弃、被小报记者抓住小辫子……这些都是常态。

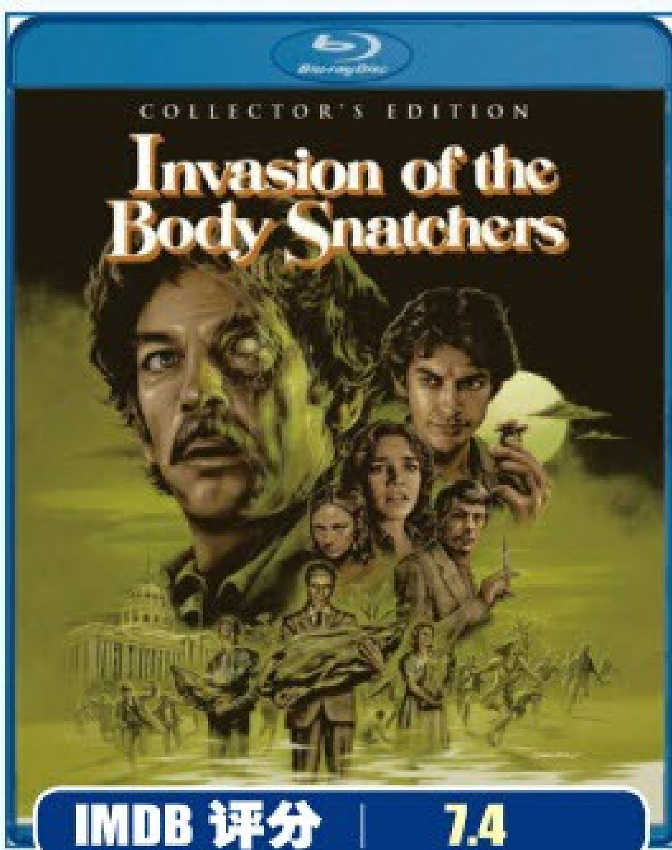
《纸牌屋》第三季对于下木来说，无疑是灰色的。除了在和俄国总统的较量中扳回一分以外，他在这场政治游戏中遭遇了重重危机。心腹叛逃去竞争对手的阵营，自己逐渐失去党内支持，甚至可能连个候选人提名都混不到，最后就连一向很作的老婆都要跟自己闹离婚了。在《第四季》的开头，弗兰西斯又遭遇了一系列使其焦头烂额的悲剧，在拉票演讲期间需要和自己手拉手站在一起的第一夫人居然都失联了，更加雪上加霜的是，知晓当年总统犯罪行为的《先驱报》记者卢卡斯·古德温假释出狱，而他居然要给风头正盛的总统参选人登巴提供证据……下木在用让人意想不到的手法成功逆袭之后，也给那些自从第二季之后就在轻视他的观众狠狠地上了一课。

权力让人上瘾和疯狂，让人体会到无与伦比的精神快感，这就是这对贼夫妻在价值观上的惟一共同点。本季的克莱尔不再是一个可有可无的陪衬，这一对从收获方式到价值观都有别于“正常人”的政客夫妻，走向了同心协力、互相成全的新合作模式，超越婚姻道德、超越政治伎俩，也超越了自由民主社会表面的政治正确，共同完成了内心的彻底黑化。



# 人体异形

Invasion of the Body Snatchers




| BD 发行 | 2016 年 8 月 2 日 | 首播 | 1978 年 12 月 20 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 科幻 / 恐怖 | 容量 | 50GB × 1 |

众所周知，“天外夺命花”在历史上一共有四个版本，最早的 1956 年，之后有 1978 年、1993 年的，还有 2007 年版。此前我们在推荐初版的时候，曾经简单介绍过三部翻拍版在立意和表现手法上的区别。在第二部推出蓝光之际，我们就在这里做一下重点推荐。

和诞生于麦卡锡主义时期的初版不同的是，78 版的政治隐喻几乎少到了可以忽略不计的地步（当然如果非要朝美苏争霸背景上去套也可以），随着“星战”刚刚起步的影视特效工业为本片中的增光添彩，让它看上去更像是一部纯粹意义上的科幻惊悚电影。从片头那个犹如水母般的外星人形象就可以看出，那些将无辜者灵魂偷走之后占领躯壳并胡作非为的异形，终于像中文译名那样是一朵“花”了。

在对异形的感染方式的设定进行一些加强以外，本片并没有刻意提高节奏，相反前半段的叙事让人觉得比较松散拖拉，直到故事中端才开始突然提速，不像旧版那样虽然节奏很慢，但简洁有力。尤其值得称道的是开放型的结局拔高了全片的档次，使其看上去更具现代意义。

# 爆机特工

Hardcore Henry




| BD 发行 | 2016 年 7 月 26 日 | 年份 | 2016 年 3 月 14 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 喜剧 / 犯罪 / 动作 | 容量 | 50GB × 1 |

怎样来用一句话概括一下《爆机特工》的内容呢？简单地说，这就是一部用胶片方式记录的 FPS 单机战役流程录像。本片的导演——俄国人 Ilya Naishuller 就是靠 KS 众筹来的不到三万美元，制作了人类历史上第一部全程主观镜头的 FPS 电影！

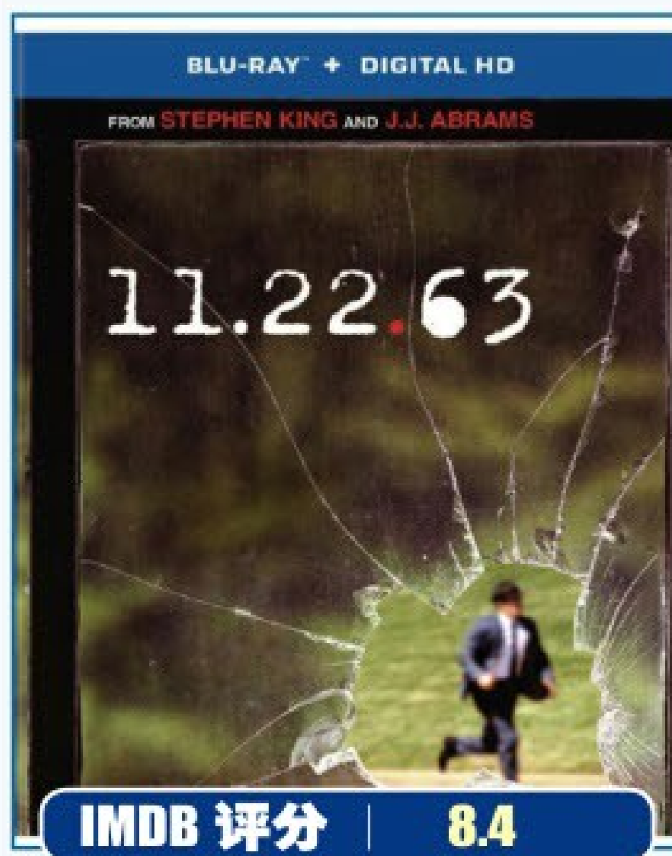
本片就是《怒火攻心》的故事《镜之边缘》的跑酷流程、《COD》中的各种影视化 FPS 老梗的结合体，全程高能一路“爆头 +QTE 处决”到底，动作镜头一刀不剪连贯完成，开枪和爆浆的时间同步得天衣无缝，即便是一堆业余器材，照样表现出了不输于大腕级导演的调度能力。

有人说晕 FPS 的原因在于帧数不足、画面延迟、残影，甚至连玩家体质弱、早晨可能没吃饱等等原因也冒出来了……实际上，晕还是不晕根本就不取决于上述这些因素，晕动症发生的原因是大脑通过视觉所感受到的运动与身体相对静止之间的落差，无论是晕电梯、晕车还是地震时有震感后的恶心感均是如此。虽然本片对于普通观众而言，噱头的确是大过了内容，而且即便是作为一部拍给玩家看的粉丝向电影，恐怕 FPS 硬核玩家看不到一半也要彻底给晃晕。本片也算是给常年受晕 3D 困扰却又找不到原因的玩家，进行了一次集体科普。




# 拯救肯尼迪

11.22.63




| BD 发行 | 2016 年 8 月 2 日 | 首播 | 2016 年 2 月 15 日 |
|---|---|---|---|
| 类型 | 剧情 / 科幻 / 历史 | 容量 | 50GB × 2 |

只要对美国历史有一定了解的人，都会知道本片名称的这组数字代表着什么。JFK 遇刺至今依然是悬案，相关题材也基本上与揭黑和纪实有关。而视频网站 Hulu 打造的原创网络迷你剧，居然玩起了“穿越时空来救你”。可美国人的历史实在是太短了，而且在这区区二百多年之中，还真的找不到多少需要用 YY 来填平的永久遗憾。于是拯救一下肯尼迪，去改变这个最值得挽救的历史节点，看到 JFK 阻止越战爆发，和苏联达成和解，避免美国接下来长达 30 年的价值观崩坏……这有何不可？

剧本写的非常聪明（毕竟有史蒂芬·金老爷的原著支撑），巧妙躲避了关于历史真相方面最具争议的部分，成功地把观众的注意力全都放在角色塑造上，甚至让人对故事的主线一点兴趣都没有，JFK 是死是活，反正爱救不救，男主你好好跟女主在一起过日子是正道……即使对政治题材一点兴趣也没有的韩剧迷们，对本片也拥有 100% 的兼容度！



# PlayStation专门志 新作发售表

## PLAYSTATION4

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2016年8月 | | | | | |
| 25日 | 战国BASARA 真田幸村传 | 战国BASARA 真田幸村传 | Capcom | 动作 | 中文版 |
| 25日 | 初音未来 歌姬计划X HD | 初音ミク –Project DIVA– X HD | SEGA | 音乐 | 中文版 |
| 26日 | 出赛准备 | Assetto Corsa | 505 Games | 竞速 | 美版 |
| 30日 | 绯夜传说 | Tales of Berseria | BNEI | 角色扮演 | 中文版 |
| 2016年9月 | | | | | |
| 1日 | 乖离性百万亚瑟王 | 乖离性ミリオンアーサー | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 8日 | 东京异境eX+ | 东京ザナドゥ eX+ | Falcom | 角色扮演 | 日版 |
| 13日 | 生化奇兵 合集 | BioShock: The Collection | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 13日 | 丧尸围城 三重包 | Dead Rising Triple Pack | Capcom | 动作冒险 | 美版 |
| 15日 | 职业进化足球2017 | Pro Evolution Soccer 2017 | Konami | 体育 | 中文版 |
| 15日 | 女神异闻录5 | ペルソナ5 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 16日 | NBA 2K17 | NBA 2K17 | 2K Games | 体育 | 中文版 |
| 16日 | 蝙蝠侠 | Batman: The Telltale Series | WB Games | 文字冒险 | 中文版 |
| 21日 | 传颂之物 两位白皇 | うたわれるもの 二人の白皇 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 27日 | FIFA 17 | FIFA 17 | EA | 体育 | 中文版 |
| 28日 | 偶像大师 白金星光 | THE iDOLM@STER PLATINUM STARS | BNEI | 模拟育成 | 中文版 |
| 29日 | 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| 2016年10月 | | | | | |
| 6日 | 苍翼默示录 神明之梦 | BlazBlue: Central Fiction | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 7日 | 黑手党Ⅲ | Mafia III | 2K Games | 动作冒险 | 中文版 |
| 11日 | WWE 2K17 | WWE 2K17 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 11日 | 古墓丽影 崛起 | Rise of the Tomb Raider | Square Enix | 动作冒险 | 中文版 |
| 13日 | 蝙蝠侠 阿克汉姆 VR | Batman: Arkham VR | WB Games | 动作冒险 | 美版 |
| 13日 | 初音未来 VR 未来演唱会 | 初音ミク VRフューチャーライブ | SEGA | 其他 | 日版 |
| 13日 | 夏日课堂 | サマーレッスン | BNEI | 动作 | 日版 |
| 21日 | BF1 | Battlefield 1 | EA | 主视角射击 | 中文版 |
| 25日 | 最后的守护者 | 人食いの大鷲トリコ | SIE | 动作冒险 | 中文版 |
| 25日 | 舞力全开2017 | Just Dance 2017 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 25日 | 龙珠 超宇宙2 | DRAGONBALL XENOVERSE 2 | BNEI | 动作 | 日版 |
| 27日 | 刀剑神域 虚空幻界 | ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション– | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 27日 | 最终幻想 世界 | ワールド オブ ファイナルファンタジー | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 27日 | 剑风传奇无双 | ベルセルク无双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 28日 | 泰坦天降2 | Titanfall 2 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 28日 | 上古卷轴Ⅴ 天际 特别版 | The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition | Bethesda | 角色扮演 | 美版 |
| 2016年11月 | | | | | |
| 4日 | COD 无尽战争 | Call of Duty: Infinite Warfare | Activision | 主视角射击 | 中文版 |
| 10日 | Fate/新世界 | Fate / EXTELLA | Marvelous | 动作 | 日版 |
| 11日 | 冤罪杀机2 | Dishonored 2 | Bethesda | 动作冒险 | 美版 |
| 15日 | GT赛车 竞速 | Gran Turismo Sport | SIE | 竞速 | 日版 |
| 15日 | 看门狗2 | Watch Dogs 2 | Ubisoft | 动作冒险 | 中文版 |
| 22日 | SD高达 G世纪 创世纪 | SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス | BNEI | 策略角色扮演 | 日版 |
| 23日 | 战国无双 真田丸 | 战国无双 ～真田丸～ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 29日 | 最终幻想15 | Final Fantasy ⅩⅤ | Square Enix | 角色扮演 | 中文版 |
| 2016年12月 | | | | | |
| 1日 | 重力异想世界2 | Gravity Daze 2 | SIE | 动作 | 日版 |
| 8日 | 如龙6 生命诗篇 | 龙が如く6　命の诗 | SEGA | 动作冒险 | 日版 |
| 2017年1月 | | | | | |
| 26日 | 生化危机7 | Resident Evil 7 : Bioharzard | Capcom | 动作冒险 | 美版 |
| 27日 | 狙击手 幽灵战士3 | Sniper: Ghost Warrior 3 | City Interactive | 主视角射击 | 美版 |
| 2017年2月 | | | | | |
| 14日 | 荣耀战魂 | For Honor | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 14日 | 狙击精英4 | Sniper Elite 4 | Rebellion | 主视角射击 | 美版 |
| 28日 | 地平线 期待黎明 | Horizon:Zero Dawn | SIE | 动作射击 | 中文版 |
| 2017年3月 | | | | | |
| 7日 | 幽灵行动 荒野 | Tom Clancy' s Ghost Recon Wildlands | Ubisoft | 动作射击 | 中文版 |

## PLAYSTATION VITA

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2016年8月 | | | | | |
| 25日 | 战国少女 传奇之战 | 战国乙女 ～LEGEND BATTLE～ | Planet G | 动作 | 日版 |
| 2016年9月 | | | | | |
| 1日 | 乖离性百万亚瑟王 | 乖离性ミリオンアーサー | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 21日 | 传颂之物 两位白皇 | うたわれるもの 二人の白皇 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 29日 | 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～ | Koei Tecmo | 角色扮演 | 日版 |
| 2016年10月 | | | | | |
| 13日 | 神狱塔 Mary Skelter | 神狱塔 メアリスケルター | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 13日 | 恶魔凝视Ⅱ | デモンゲイズⅡ | 角川Games | 角色扮演 | 日版 |
| 20日 | 超时空要塞Δ 紧急出击 | マクロスΔスクランブル | BNEI | 射击 | 日版 |
| 20日 | 偶像死亡游戏TV | アイドルデスゲームTV | D3 Publisher | 动作冒险 | 日版 |
| 27日 | 刀剑神域 虚空幻界 | ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション– | BNEI | 角色扮演 | 日版 |
| 27日 | 最终幻想 世界 | ワールド オブ ファイナルファンタジー | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 27日 | 剑风传奇无双 | ベルセルク无双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 2016年11月 | | | | | |
| 10日 | Fate/新世界 | Fate / EXTELLA | Marvelous | 动作 | 日版 |
| 22日 | SD高达 G世纪 创世纪 | SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス | BNEI | 策略角色扮演 | 日版 |
| 23日 | 战国无双 真田丸 | 战国无双 ～真田丸～ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2016年8月 | | | | | |
| 25日 | 战国BASARA 真田幸村传 | 战国BASARA 真田幸村传 | Capcom | 动作 | 中文版 |
| 2016年9月 | | | | | |
| 15日 | 女神异闻录5 | ペルソナ5 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 15日 | 职业进化足球2017 | Pro Evolution Soccer 2017 | Konami | 体育 | 中文版 |
| 16日 | NBA 2K17 | NBA 2K17 | 2K Games | 体育 | 中文版 |
| 16日 | 蝙蝠侠 | Batman: The Telltale Series | WB Games | 文字冒险 | 美版 |
| 21日 | 传颂之物 两位白皇 | うたわれるもの 二人の白皇 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 27日 | FIFA 17 | FIFA 17 | EA | 体育 | 美版 |
| 2016年10月 | | | | | |
| 6日 | 苍翼默示录 神明之梦 | BlazBlue: Central Fiction | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| 11日 | WWE 2K17 | WWE 2K17 | 2K Games | 体育 | 美版 |
| 25日 | 舞力全开2017 | Just Dance 2017 | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 27日 | 剑风传奇无双 | ベルセルク无双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 2016年11月 | | | | | |
| 23日 | 战国无双 真田丸 | 战国无双 ～真田丸～ | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |

战国BASARA 真田幸村传




女神异闻录5




传颂之物 两位白皇




苍翼默示录 神明之梦







**《圣斗士》相信是中国不少生于80年代的动漫迷们最喜欢的启蒙漫画之一。热血与友情，爱与正义，早在那个年代我们就被星矢他们的冒险牵动着心弦。本作以极高的素质还原了当初那些令人心潮澎湃的名场景，玩家们有了一个再次与圣斗士们一起驰骋的机会。**

PS4

| 圣斗士星矢 勇斗之魂 | BNEI | 格斗 |
|---|---|---|
| 圣斗士星矢：勇斗之魂 | | 中国版 |
| 2016年6月23日 | 1~2人 | 对应年龄：暂无分级 |
| 下载版售价为：299人民币 | | 无对应周边 |

# 系统解析

## 基本操作

| 操作 | 效果 |
|---|---|
| 左操作杆 | 移动 |
| □ | 轻攻击 |
| △ | 重攻击 |
| ○ | 光弹 |
| × | 跳跃/受身（落地瞬间） |
| L1 | 格挡 |
| L1+× | 垫步（配合左操作杆可控制方向） |
| L1+□/△ | 投掷技 |

| 操作 | 效果 |
|---|---|
| L2 | 小宇宙集气（长按） |
| L2+× | 爆发冲刺（配合左操作杆可控制方向） |
| L2+□/△ | 爆发攻击 |
| R1 | 光速位移 |
| R2 | 调出必杀技/宇宙大爆炸攻击菜单（长按） |
| R2+□/△ | 必杀技 |
| R2+○ | 宇宙大爆炸攻击 |
| R3 | 第七感觉醒 |

※以上操作默认为操作类型A，操作类型可以在“游戏选项”→“控制器设定”中更改，主要是替换L1、L2、R1、R2四个键的作用。

## 系统入门

### ■ 连续攻击（连击）

接连按下轻、重攻击可发动连击。每个角色的连击都有所区别，可以在Options键开启的“连击表”中进行确认。连击分为地面版本与空中版本，指令与效果都会有所区别。大致的构成方式为□ ×n→△ ×n，例如□△△、□□△△……玩过《真·三国无双》系列”的玩家应该对这种指令比较熟悉（笑）。

### ■ 格挡 & 突破防御

按住L1键的格挡可以防御投掷技以外的所有攻击，但是持续格挡对手攻击，会使格挡效果降低，当格挡特效的颜色由蓝色转成红色时，就是在警告玩家已经进入危险状态。此时继续格挡，就会发生“突破防御”，强制解除格挡，一段时间内陷入无防备状态，任人宰割，务必要注意。

### ■ 受身

被攻击击飞时，落地瞬间按下×键（可以连点）即可受身。受身后角色会更加快速恢复为自然状态，不过部分攻击无法受身。利用无法受身的攻击击飞对手，趁机集气拉开资源优势是本作的对战要点所在，如果是玩家之间的对战，掌握哪些连续攻击无法受身是非常重要的。

### ■ 投掷技 & 破解投掷

贴近对手时按下L1+□/△键，可以发动投掷技。投掷技的特点是可以无视对手的格挡造成攻击伤害。在被对手投掷技命中前的瞬间，我方同样输入投掷技的指令，就可以发动“破解投掷”，解除对手的投掷技攻击。投掷技在发动瞬间，角色身上会闪出白色光芒，看到之后立刻输入指令即可破解，但是要求反应极快，实战中还是垫步回避更好用。

### ■ 光弹

按下○键发动的远距离攻击。威力很弱，消耗小宇宙量表也很少，主要用于对敌人的牵制。不同角色的光弹，其威力和性能也各不相同。

## 进阶技巧

### ■ 小宇宙集气 & 第七感觉醒

在玩家操作角色的下方，有一条同类游戏中的能量槽，在本作中被称为“小宇宙量表”。这条蓝色的小宇宙量表通过攻击行动会逐渐累积，而部分特殊攻击或行动则会消耗小宇宙量表。在战斗中长按L2键，角色会进行“小宇宙集气”，这一行动能够快速累积小宇宙量表。进行集气的时候角色是毫无防备的，而且在开始集气和集气结束时都会有一段空档时间无法防御，因此需要特别注意使用的时机。不过集气动作虽然不可以直接转入防御，但是可以通过下文提到的爆发冲刺和其他攻击行动来取消硬直。

在小宇宙量表的旁边，有一条金色的圆弧槽，这条槽被称为“第七感量表”。第七感量表可以通过集气和攻击提升，但提升幅度最大的是受创。当第七感量表累积至最大时，按下R3右操作杆即可进入“第七感觉醒”状态。觉醒状态下瞬间加满全部小宇宙量表，同时攻防能力提升，也更容易引发对手的“突破防御”状态，不过第七感量表会缓缓下降。当其清零时，觉醒状态也会随之结束。第七感觉醒可以在受创状态中发动，是解围的最后保障。

### ■ 爆发冲刺

同时按下L2+×键可发动高速移动的“爆发冲刺”。爆发冲刺只能向两个方向移动，其一是从当前位置朝着对手高速撞击，其二是从当前位置向着对手所在位置反方向高速退避。发动同时推动左操作杆的↙/↓/↘三个方向之一即为退避（自己的角色处于画面外侧时），其余操作均为撞击。爆发冲刺会消耗小宇宙量表，不过可以取消角色轻、重攻击后的硬直，是追击对手的重要行动。




### ■ 爆发攻击

按住L2键，再输入□/△发动的攻击称为“爆发攻击”。爆发攻击同样分为轻爆发攻击和重爆发攻击，发动速度快，威力大，而且在攻击途中附带霸体，即使受到对手攻击也会完成动作。爆发攻击发动时同样会消耗小宇宙量表，不过可以取消角色轻、重攻击后的硬直，用来反制对手的反击是相当不错的。注意爆发攻击的霸体效果并不是第一时间发动，因此不要认为可以在防御对手的连击过程中抢招成功。

### ■ 光速位移

在对手攻击即将命中或命中的瞬间，按下R1键（可连点）即可发动“光速位移”。发动后角色会瞬间移动到对手的旁边，脱离对手的连击和压制范围。注意发动光速位移会消耗小宇宙量表，而且随着发动次数增加，每次消耗的能量也会提升，要注意把握使用的关键时机。




### ■ 必杀技/宇宙大爆炸攻击

按住R2后输入□/△键发动的攻击称为“必杀技”。□和△键分别对应角色的两种固定必杀技，可以取消普通攻击发动，消耗小宇宙量表来造成较大的伤害。必杀技可以在地面和空中发动，注意部分必杀技在地面和空中时攻击方式会有所区别。

当第七感量表累积至最大、或是角色处于第七感觉醒状态时，按住R2后输入○键即可发动究极的“宇宙大爆炸攻击”。这是角色威力最大的一种攻击方式，发动后无论是否命中，均会将第七感量表清零。宇宙大爆炸攻击与必杀技不同的是，其只能在地面发动。但是当角色处于第七感觉醒状态时，就可以取消普通攻击来发动。在故事模式以外的战斗模式中，玩家可以在选人界面按L2/R2键切换角色的宇宙大爆炸攻击。每个角色持有宇宙大爆炸攻击数量不同，发动时的攻击速度和判定范围也均不同，一般是选择发动最快的一招，可以接在地面攻击后面，在实战中价值最高。

## 游戏模式

### 小宇宙的传说

需要玩家主玩的模式之一。该模式为本作的故事模式，可以在“黄金十二宫篇”、“北欧亚萨神域篇”、“海皇波塞冬篇”和“冥王哈迪斯篇”四大篇章中任意体验原作的故事。完成该模式可以解锁部分角色的使用权。每个篇章分为许多小关卡，小关卡视具体情况需要战斗1～3场不定，每场战斗都会根据玩家完成战斗时的剩余时间、剩余体力来评定该次战斗的等级。所有场次战斗的综合等级评价会成为该关卡的最终评价，玩家可以根据这个最终评价获得金钱与各种奖励（鉴赏、称号、播报员、人物模块购买权、名言助攻等）。如果完成该关卡中特定的“挑战”题目，还能获得额外的奖励。某些累积型挑战题目（例如防御对手攻击15次）必须在单独一场战斗中达成条件才算完成。

在该模式下按△键可以进入新手教学模式，完成新手教学任意一个课题后能获得奖杯“圣斗士的信条”，千万不要错过。另外不熟悉操作的新手玩家，也强烈建议完成教学模式再闯关。



## 选择剧情界面

在选择剧情界面中，会罗列出当前篇章的所有关卡供玩家挑战。每个关卡都需要完成前一个关卡后才能选择。用光标框选中特定关卡（剧情）时，按L/R键可以切换查看本关的明细，包括场景、敌人信息、挑战要求和挑战报酬等。完成的挑战或已获得的报酬会用√在明细处表示。

※ 本攻略以白金为目标，所有关卡的综合评价必须为“优”，同时每场战斗均以获得“良”以上为目标，这样才不会漏下任何奖励。如果某场战斗没有获得“优”评价，重新刷完以后直接在下场战斗开始时按OPTIONS键选择“返回剧情选择界面”即可。在战斗中感觉无法完成挑战，也可以在菜单中直接选择“重新挑战”。

## ■ 黄金十二宫篇

| 关卡 | 敌人 | 挑战 |
|---|---|---|
| 1-1 | – | – |
| 1-2 | – | – |
| 1-3 | 阿鲁迪巴 | 施展第七感觉醒 |
| 1-4 | ？？？ | 防御对手攻击并成功10次以上 |
| 1-5 | 卡妙 | 以爆发攻击给对手最后一击 |
| 1-6 | 迪斯马斯克 | 以必杀技给对手最后一击 |
| 1-7 | 艾奥里亚 | ①获得「良」以上评级 ②完成20击以上的连击 |
| 1-8 | 沙加 | ①向浮空对手发动攻击并击中5次以上 ②以必杀技给对手最后一击 |
| 1-9 | – | – |
| 1-10 | 米罗 | ①防御对手攻击并成功15次以上 ②未曾被对手投掷并取得胜利 |
| 1-11 | – | – |
| 1-12 | 修罗 | 以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 |
| 1-13 | 卡妙 | ①获得「良」以上评级 ②令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |
| 1-14 | 阿布罗狄 | ①剩余体力量表在50%以上并获得胜利 ②让对手倒地5次以上 |
| 1-15 | ？？？ | ①向对手施展投掷技并击中5次以上 ②以必杀技给对手最后一击 ③向浮空对手发动攻击并击中10次以上 |
| 1-16 | – | – |
| 1-17 | 撒加 | ①获得「优」评级 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 ③令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |

### 难点

**1-7** 用星矢的地面连击□□□△△，砸地后立刻放R2+□的流星拳，能够瞬间打满20击，这也是星矢的实用主力输出连段。或者吹飞后立刻爆发冲刺追击，连接空中□攻击连击，吹飞后立刻爆发冲刺追击，循环数次后就能完成20击以上的连击。

**1-10** 两个挑战有些矛盾，米罗靠近后经常会使用投掷技。建议两个挑战分开完成。

**1-15** 利用爆发冲刺靠近对手，命中后立刻发动投掷技，即可快速完成5次投掷技命中的挑战；地面攻击将对手浮空后，立刻爆发冲刺追击，连接空中□攻击连击，吹飞后立刻爆发冲刺追击，循环数次后就能完成空中连击。

## ■ 北欧亚萨神域篇

| 关卡 | 敌人 | 挑战 |
|---|---|---|
| 2-1 | – | – |
| 2-2 | 托尔 | 剩余体力量表在50%以上并获得胜利 |
| 2-3 | 芬里尔 | 以爆发攻击给对手最后一击 |
| 2-4 | 哈根 | 以必杀技给对手最后一击 |
| 2-5 | 米伊美 | 获得「良」以上评级 |
| 2-6 | 阿鲁贝利西 | ①未曾被对手投掷并取得胜利 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 |
| 2-7 | 希度 | ①完成10击以上的连击 ②以必杀技给对手最后一击 |
| 2-8 | 巴度 | ①以爆发攻击给对手最后一击 ②未曾被对手投掷并取得胜利 |
| 2-9 | 齐格弗里德 | ①以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 ②完成20击以上的连击 |
| 2-10 | 苏兰特 | ①获得「良」以上评级 ②令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 ③未曾被击倒并获得胜利 |
| 2-11 | 希露达 | ①获得「优」评级 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 ③施展第七感觉醒 |
| 1-16 | – | – |
| 1-17 | 撒加 | ①获得「优」评级 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 ③令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |

### 难点

**2-9** 本战要打三场，最后一场是星矢，可以轻松完成20击以上的连击，不妨等到那时候再挑战。而宇宙大爆炸攻击可以靠冰河的地面弱攻击4连击时直接接上。值得注意的是，第一场战斗需要在一辉、瞬和冰河三人中选择其一进行，而为了100%完成度，需要让这三名角色各自挑战一次。注意，三名角色都一定要完成全部战斗，不能只打完第一场就退出。

**2-10** 比较麻烦的挑战是不被击倒，而苏兰特有一招护身必杀技会强制我方倒地。在进攻时要留有余地，时刻保持半条小宇宙量表，一旦被此招击中就要立刻按R1键发动光速位移来避免倒地。其他招式大都可以受身，受身成功则不会被判定为倒地。

## ■ 海皇波塞冬篇

| 关卡 | 敌人 | 挑战 |
|---|---|---|
| 3-1 | – | – |
| 3-2 | 拜安 | ①以爆发攻击给对手最后一击 ②剩余体力量表在60%以上并获得胜利 |
| 3-3 | 伊奥 | ①防御对手攻击并成功15次以上 ②未曾被击倒并获得胜利 |
| 3-4 | 克利修拉 | ①剩余体力量表在50%以上并获得胜利 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 |
| 3-5 | 卡妙、魔铃 | ①向浮空对手发动攻击并击中10次以上 ②剩余体力量表在60%以上并获得胜利 |
| 3-6 | 卡萨 | ①获得「良」以上评级 ②让对手倒地7次以上 ③令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |
| 3-7 | 艾尔扎克 | ①完成15击以上的连击 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 |
| 3-8 | 加隆 | ①防御对手攻击并成功15次以上 ②以投掷技给对手最后一击 |
| 3-9 | 波塞冬 | ①获得「良」以上评级 ②令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 ③完成10击以上的连击 |
| 3-10 | 苏兰特 | ①剩余体力量表在70%以上并获得胜利 ②以爆发攻击给对手最后一击 |
| 3-11 | 加隆 | ①剩余体力量表在60%以上并获得胜利 ②完成10击以上的连击 ③施展第七感觉醒 |
| 3-12 | 波塞冬 | ①向对手施展投掷技并击中5次以上 ②防御对手攻击并成功15次以上 ③剩余体力量表在60%以上并获得胜利 |

### 难点

**3-3** 瞬的地面△重攻击三连击可以有效地防止对手靠近，最后接R2+□的必杀技1可以打出高伤害。想要不倒地也不算很难。

**3-8** 加隆的远程必杀技黄金三角无法防御（准确来说是会被破防），看到起手技之后注意用垫步侧向回避。如果想要完成15次防御的挑战，还请挑选其他招式。战斗中应该与其保持一个身位左右的距离，虽然可能会吃投掷技，但可以有效减少对手使用必杀技的频度。另外回避其必杀技之后，就是使用投掷技的绝好时机。

## ■ 冥王哈迪斯篇

| 关卡 | 敌人 | 挑战 |
|---|---|---|
| 4-1 | – | – |
| 4-2 | 阿布罗狄、迪斯马斯克 | ①防御对手攻击并成功15次以上 ②剩余体力量表在60%以上并获得胜利 |
| 4-3 | 修罗、卡妙 | ①获得「良」以上评级 ②向对手施展投掷技并击中5次以上 ③未曾被对手投掷并取得胜利 |
| 4-4 | 撒加 | ①向浮空对手发动攻击并击中10次以上 ②剩余体力量表在70%以上并获得胜利 ③令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |
| 4-5 | 史昂 | ①完成15击以上的连击 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 ③施展第七感觉醒 |
| 4-6 | 修罗、卡妙、撒加 | ①防御对手攻击并成功20次以上 ②以爆发攻击给对手最后一击 ③完成10击以上的连击 |
| 4-7 | 修罗、卡妙、撒加 | ①完成20击以上的连击 ②未曾被对手投掷并取得胜利 ③令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |
| 4-8 | 史昂 | ①未曾被击倒并获得胜利 ②以投掷技给对手最后一击 |
| 4-9 | – | – |
| 4-10 | 拉达曼迪斯 | ①防御对手攻击并成功20次以上 ②未曾被对手投掷并取得胜利 ③施展第七感觉醒 |
| 4-11 | 拉达曼迪斯 | ①以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 ②剩余体力量表在70%以上并获得胜利 |
| 4-12 | 艾亚哥斯 | ①获得「良」以上评级 ②向对手施展投掷技并击中5次以上 ③未曾被对手投掷并取得胜利 |
| 4-13 | – | – |
| 4-14 | 拉达曼迪斯 | ①获得「良」以上评级 ②以必杀技给对手最后一击 ③向对手施展投掷技并击中5次以上 |

| 关卡 | 敌人 | 挑战 |
|---|---|---|
| 4-15 | 米诺斯 | ①未曾被击倒并获得胜利 ②以爆发攻击给对手最后一击 ③剩余体力量表在70%以上并获得胜利 |
| 4-16 | – | – |
| 4-17 | 塔纳托斯 | ①获得「良」以上评级 ②防御对手攻击并成功20次以上 ③未曾被对手投掷并取得胜利 |
| 4-18 | 塔纳托斯 | ①剩余体力量表在70%以上并获得胜利 ②完成20击以上的连击 ③向浮空对手发动攻击并击中15次以上 |
| 4-19 | 塔纳托斯、修普诺斯 | ①以必杀技给对手最后一击 ②施展第七感觉醒 ③令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |
| 4-20 | 哈迪斯 | ①获得「优」评级 ②以宇宙大爆炸攻击给对手最后一击 ③令对手未能施展宇宙大爆炸攻击之下获得胜利 |

### 难点

**4-8** 史昂对必杀技非常敏感，要想不被击倒一次，强烈建议封印必杀技，不断以星矢的地面轻攻击连击→爆发冲刺空中轻攻击连击来输出。自身的小宇宙量表用来光速位移保命，一开始蓄满的第七感量表在关键时刻发动觉醒也可以震开敌人救命。注意被敌人的第七感觉醒震开时要立刻受身。

**4-15** 挑战题目可以让瞬来打第一场战斗，用地面重攻击连击，可以接必杀技也可以接爆发攻击，轻松完成挑战。注意本关也要完成全部角色的挑战，才能达成 100% 的完成度。

**4-18** 参战角色为冰河、紫龙、瞬三选一。这里要求每个角色都完成一场评级为“优”的战斗，这样可以获得三个不同的称号。

**通关** 金杯“前往光明世界 ...”和金杯“天选的圣斗士”无法同时获得。如果以 100%“优”评价达成初次通关获得“天选的圣斗士”，那么再打一次任意关卡的战斗即可获得“前往光明世界 ...”。注意不用完成全部战斗，打完第一盘后退出即可。

## 战斗开始

需要玩家主玩的模式之二，下分对抗战、生存模式、银河战争、训练和新手教学五个选项。确定战斗模式后，就会进入角色选择界面，可供选择的角色头像会亮起，按 L1/R1 键能够更换角色的装束，按 L2/R2 键可以更换角色的宇宙大爆炸攻击。

### 对抗战

让玩家与电脑、玩家与玩家、或是电脑与电脑之间展开对战。对抗战中可以选择战斗中生效的战斗规则，有三次倒地致胜、一击先制致胜等奇奇怪怪的规则，玩家可以自行确认。

### 生存模式

下分青铜级、白银级、黄金级、传奇级、诸神级和宇宙大爆炸级，共计六个等级。由于跟奖杯挂钩，需要玩家完全制霸六个等级。生存模式顾名思义，玩家需要在体力不回复的前提下连续挑战对手并获得胜利。青铜级只需连续战胜 3 人即可，白银级 5 人，黄金级 7 人，传奇级 9 人，诸神级 11 人，最后的宇宙大爆炸级敌人明显增强，而且还要连续战胜 12 人，难度不小。每一战都可以从三名对手中选择一人挑战，建议避开攻击欲望较强的对手和等级较高的对手。另外在对战过程中完成特定挑战，还可以获得额外的金钱或体力回复奖励，其中体力回复的挑战要在不影响战局的情况下尽可能达成。

※ 在挑战生存模式前，建议先去商店购买邪武和市的使用权。在购买服装一栏下，各自 10000 元。以这两个角色完成生存模式（任意级别），可各自解锁一个奖杯。

#### 打法推荐

建议玩家选择仙女座圣衣版本的瞬（有神圣衣版本更好），用好他的△△△→ R2+ □即可克敌制胜。不慎被对手近身，也可以用□□□□□→ R2+ □的连段。时刻保持可以使用一次光速位移的小宇宙量表，被对手击中要立刻用 R1 脱离掉。

### 银河战争

最多支持 8 名玩家参加的淘汰赛，当然单人也可以玩。选择好参赛玩家的人数后，就可以挑战 5 个级别的赛事。选定赛事之后，可以选择该赛事下的各种不同主题的竞赛，单人游戏时每完成一个竞赛，就能开放下一个竞赛。当完成一个赛事下的所有竞赛后，就能制霸该赛事，并获得奖杯。每个竞赛均为 8 人参加，到获胜为止要胜利 3 场。竞赛中每一战初次胜利可以获得特定称号、BGM 等奖励。就算不是为了奖杯，也建议玩家完全制霸该淘汰赛。

#### 打法推荐

需要注意的是，不同主题的竞赛，其规则也会有差别。玩家在参加前记得确认一下画面右上方的规则。通常战斗类规则选择瞬即可，一击先制或三次倒地的规则，建议用水瓶座卡妙的 R2+ □快速完成。到了后期高难度战斗之后，对手非常会受身，倒地类规则建议用沙加来打，R2+ △范围大，而且能打出不能受身的车田落。一击规则用 R2+ △带有无敌的神斗士米伊美来打最适合。

### 训练

可以设定小宇宙量表和第七感量表的初期值，让玩家进行战斗训练。在这里练习角色的基本战术和连段吧。

### 新手教学

和小宇宙传说中的新手教学模式完全相同，略过不提。

## 黄金之战

需要玩家主玩的模式之三，也必然是追求白金的玩家玩（刷）得最久的模式。源于去年放映的系列最新动画《黄金魂》，最大的看点是黄金圣衣的神圣衣化。该模式下又分为两种模式，分别是黄金之战（普通）和黄金之战（隐藏）。一开始选择该模式会直接进入黄金之战（普通），完成普通模式的全部战斗后，才能开启黄金之战（隐藏）。

### ■ 黄金之战（普通）

选择身着神圣衣的十二名黄金圣斗士各自挑战三场带有短剧情的战斗。每个角色完成第一场战斗后就能解锁对应的神圣衣版角色使用权（服装）。一开始只能挑战狮子座的第一战，其他战斗的挑战权需要用道具“火炬”来解锁。玩家一开始持有 2 个火炬，用完之后就必须去商店中购买。战斗依然会计算评价，评级为“优”的时候，火时钟上的火种就会变成蓝色，玩家也会额外获得称号奖励。当一个角色

对应的三场战斗全部获得“优”评级后，就会进行一场同角色的附加战斗。在本模式下完成每个角色的第 2、3 场以及附加战斗，都会获得一个商店中无法买到的隐藏名言助攻。

## ■ 黄金之战（隐藏）

普通模式下完成所有战斗后开启本隐藏模式。玩家要选择一名自己顺手的角色参与战斗，从火时钟的内圆开始一直往外圆前进。参与战斗即可获得点数，战斗结束时会根据玩家在战斗中的表现，奖励额外点数（是否获胜，是否用必杀技 / 宇宙大爆炸攻击解决对手等），点数达到系统要求后即可以按内圆→中圆→外圆的顺序提升层级（是否晋级由玩家自己选择）。到达外圆时经历战斗次数越少，守关的黄金圣斗士就越强，击倒后报酬也就越多越好。

本模式的主要作用是获得助攻名言。火时钟上的宝箱中可能是各种道具（助攻名言、提升助攻名言槽位的道具、点数爆发），因此如果只是刷名言的话，建议以最快速度到达外圆并战胜守关 BOSS 通关。宝箱只有比较顺路的才拿一下，毕竟随机道具谁都说不清楚是什么，绕太远就得不偿失了。注意到达外圆的第一战就是最终战，想要拿外圆宝箱时不妨注意一下。通关奖励必定有一个闯关角色对应的提升助攻名言槽位的道具，高几率出名言助攻。

※1. 开战前按△键使用点数爆发后，下一场战斗结束后结算的点数会翻倍。看到宝箱近在眼前却点数不够的时候就果断使用吧。另外点数爆发是可以累积至下一周目的，没必要的时候就不需要使用了。

※2. 据说通关打的关卡数越少，越容易出消耗高的名言，反之亦然。因此如果玩家是一路速攻刷上来，只剩最后几个名言时，不妨打个 11 场以上再去挑战守关 BOSS，获得的几率会加大（玄学）。另外这个时候，强烈建议多开宝箱，说不定直接就给了。




### 打法推荐

推荐神圣衣的瞬，宇宙大爆炸攻击选择“真星云闪电波”。名言推荐装备如下：

| 消耗 | 人物 | 名言 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 3 | 瞬 | 应该有种小宇宙 不为打倒他人而是拯救他人而燃烧 | 进行小宇宙集气的同时也能恢复体力（大） |
| 2 | 苏兰特 | 好了，别做无谓的反抗 陶醉的倾听吧 | 进行小宇宙集气的同时也能恢复体力（小） |
| 1 | 阿鲁贝利西 | 不择手段只为求胜 | 先发命中时第七感量表增加20% |
| 1 | 修罗（商店购买） | 即使是卑鄙之名…逆贼的烙印，也甘心承受 | 先发命中时第七感量表增加30% |

以上名言是配合瞬的战斗方式打造的战术。战斗开场后第一时间逆向爆发冲刺后撤，同时观察对手的行动。此时对手一般有两种行动方式：①在原地挥空拳。观察到这个行动之后，立刻用瞬的 R2+□必杀技攻击；②在原地不动。此时要立刻用爆发冲刺前冲撞上去，虽然被防后玩家不利，但是瞬的攻击范围很大，轻攻击很可能反制对手。以上行动能较高几率保证先手命中，靠装备的名言就能拿到 50% 第七感量表，同时获得战后奖励加成（先手）。接下来见招拆招，用重攻击始动连段，吹飞后集气的同时增加第七感量表。尽量少用必杀技以免触发对手的光速位移，尽可能保证自己能无伤过关。重攻击打两下后，如果小宇宙足够，可以用爆发冲刺近身，再用轻攻击始动连段□□□△△追加伤害。吹飞后如果感觉小宇宙还足够，可以爆发冲刺接空中□□△来收尾。当然如果对手的小宇宙量表不够光速位移，也可以果断追加 R2+□必杀技。当对手血量不多时，第七感量表应该也已经蓄好。找个机会进入第七感觉醒状态，然后地面任意攻击接宇宙大爆炸攻击即可搞定。战后结算能够获得先手 + 无伤 + 宇宙大爆炸攻击解决对手 + 觉醒解决对手的四重高奖励。



## 联机对战

与网上的玩家展开对战。需要玩家为 PS 会员才能享受此服务。在其他模式中收集到的称号可以“打印”在自己的战斗名片上让对手看到。其余基本准则与对抗战差不多，不再多说。

## 游戏选项

在此可以更改对抗战中双方角色的体力、胜利回合数、限制时间和难度等等设定，也可以更改手柄控制器的操作类型，以及开启 / 关闭震动功能，甚至还能开启 / 关闭小宇宙的传说中的对话字幕、银河战争中的解说字幕等等，玩家可以自行在该选项下自由设定。

## 藏品一览

等同于同类游戏中的鉴赏模式。下分美术馆、藏品商店和雅典娜圣殿。

**美术馆**：鉴赏游戏中收集的人物模块、宇宙大爆炸攻击影片、音乐和事件影片。右上角显示收藏品的收集度，达到 100% 后解锁奖杯。

**藏品商店**：可购买名言助攻、道具、服装、鉴赏用人物模块、场景和音乐。其中全服装等同于角色使用权，与数个奖杯挂钩；鉴赏用人物模块和音乐与上文美术馆的收集奖杯挂钩；名言助攻与本作最难的奖杯挂钩；而道具的作用就是提升名言助攻的可装备数量，也跟奖杯挂钩。所以只有场景是完全与奖杯无关的，优先级最低。

**雅典娜圣殿**：可以确认总游戏时间、开放人物人数和获得服装、称号数量等数据。

## 名言助攻

名言在本作中是一种装备道具，装备在角色身上后即可强化其能力。每个角色都有名言助攻槽位，效果越强的名言助攻，占据的槽位就越多。槽位数量初始为 3 个，可通过使用道具“增加槽位上限”来进行提升，最多可增加至 8 个。注意名言助攻的效果仅在“黄金之战”、“对抗战”（战斗规则中允许名言助攻）和“联机对战”（自定义战斗）中生效。在主菜单的名言助攻模式下，可以进行名言助攻的购买和装备。注意名言助攻是按照每个角色单独来计算的，并不是说装了一个角色，就所有角色都生效。



# 宇宙大爆炸攻击收集列表

此列表针对收集宇宙大爆炸攻击影片的奖杯“你的招数，我已经领教过了！”而制作。同一个角色的不同形态有着不同的宇宙大爆炸攻击，而只要是同一招攻击，不管在哪个形态下使出都可以。以下列表为所有不同宇宙大爆炸攻击的清单，玩家可以在已经收集到的招式后面方框里打√来标记。

| 角色 | 宇宙大爆炸攻击 |
|---|---|
| 星矢 | 天马流星拳□、天马慧星拳□、天马回旋碎击拳□ |
| 星矢（射手座） | 射手座之箭□ |
| 星矢（神圣衣） | 真天马慧星拳□ |
| 星矢（奥丁圣袍） | 巴尔姆克之剑□ |
| 紫龙 | 庐山升龙霸□、庐山龙飞翔□、庐山亢龙霸□、圣剑□、庐山百龙霸□ |
| 紫龙（神圣衣） | 真庐山升龙霸□ |
| 冰河 | 钻石星尘拳□、极光雷鸣冲击□、极光处刑□ |
| 冰河（神圣衣） | 真钻石星尘拳□ |
| 瞬 | 星云锁链□、星云闪电波□、星云气流□、星云风暴□ |
| 瞬（神圣衣） | 真星云闪电波□ |
| 一辉 | 凤翼天翔□、凤凰幻魔拳□ |
| 一辉（神圣衣） | 真凤翼天翔□ |
| 雅典娜 | 雅典娜令牌□ |
| 邪武 | 独角兽奔驰□ |
| 市 | 水蛇毒牙□ |
| 魔铃 | 流星拳□、闪光鹰踢□ |
| 莎尔娜 | 雷电爪□ |
| 奥路菲 | 弦乐终曲□ |
| 史昂 | 星屑旋转功□、水晶墙□ |
| 加隆（双子座） | 黄金三角异次元□ |
| 穆 | 星光灭绝□、星屑旋转功□ |
| 穆（神圣衣） | 神星光灭绝□ |
| 阿鲁迪巴 | 巨型号角□ |
| 阿鲁迪巴（神圣衣） | 神巨型号角□ |
| ???（双子座） | 异次元空间□ |
| 撒加 | 银河星爆□、异次元空间□ |
| 撒加（神圣衣） | 神银河星爆□ |
| 迪斯马斯克 | 积尸气冥界波□ |
| 迪斯马斯克（神圣衣） | 神积尸气冥界波□ |
| 艾奥里亚 | 闪电光速拳□、等离子光速拳□ |
| 艾奥里亚（神圣衣） | 神等离子光速拳□ |
| 沙加 | 天魔降伏□、六道轮回□、天舞宝轮□ |
| 沙加（神圣衣） | 神天舞宝轮□ |
| 童虎 | 庐山百龙霸□ |
| 童虎（神圣衣） | 神庐山百龙霸□ |
| 米罗 | 腥红毒针□、腥红毒针・心宿二□ |
| 米罗（神圣衣） | 神腥红毒针・心宿二□ |
| 艾奥罗斯 | 射手座之箭□、原子闪电光速拳□ |
| 艾奥罗斯（神圣衣） | 神原子闪电光速拳□ |
| 修罗 | 圣剑□、飞跃钢石□ |
| 修罗（神圣衣） | 神圣剑□ |
| 卡妙 | 钻石星尘拳□、冰之棺□、极光处刑□ |
| 卡妙（神圣衣） | 神极光处刑□ |
| 阿布罗狄 | 皇家恶魔玫瑰□、食人鱼黑玫瑰□、索命白玫瑰□ |
| 阿布罗狄（神圣衣） | 神索命白玫瑰□ |
| 加隆（海龙） | 黄金三角异次元□ |
| 苏兰特 | 终结交响曲□、死亡高潮□ |
| 拜安 | 飓风海啸拳□ |
| 伊奥 | 巨大龙卷风□ |
| 卡萨 | 沙罗曼蛇冲击□ |
| 艾尔扎克 | 北极曙光□ |
| 克利修拉 | 伟大之光□ |
| 波塞冬 | 波塞冬三叉戟□ |
| 托尔 | 大力神巨风拳□ |
| 芬里尔 | 北方群狼拳□ |
| 哈根 | 强力热压□ |
| 米伊美 | 魔弦镇魂曲□ |
| 阿鲁贝利西 | 天人合一拳□ |
| 希度 | 蓝色脉冲拳□ |
| 巴度 | 影子维京虎吼拳□ |
| 齐格弗里德 | 狂风暴雪双龙拳□ |
| 希露达 | 尼伯龙根之戒□ |
| 艾亚哥斯 | 银河幻象□ |
| 拉达曼迪斯 | 最大警戒□ |
| 米诺斯 | 宇宙傀儡□ |
| 修普诺斯 | 长眠幻梦波□ |
| 塔纳托斯 | 战栗天威□ |
| 哈迪斯 | 大日蚀□ |

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 50 | 铜杯 | 41 | 银杯 | 5 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10 |
| 白金所需时间 | 50 ~ 60 小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |

| | |
|---|---|
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 双手柄 |

## 白金路线

**1.** 进入“小宇宙的传说”模式，以全“优”评级通关，且确保每场战斗评级都在“良”以上，这样才会获得足够的称号。记得在选章节时，进一次新手教学，完成全部内容可以解锁一个奖杯。

**2.** 前往“藏品一览”模式下的“藏品商店”，花 20000 元购买服装“邪武”和“市”，解锁这两个角色的选用权。

**3.** 进入“战斗开始”模式，选择“生存模式”，将该模式下的 6 个等级全部制霸。其中记得以邪武和市各自完成一次不限等级的战斗。

**4.** 在“战斗开始”模式下选择“银河战争”，制霸该模式下 5 个级别的全部赛事。

**5.** 打到这里玩家的资金应该有 10 万以上，但是千万不要乱挥霍。前往商店，购买瞬的神圣衣服装，以及 33 个“火炬”。

**6.** 进入“黄金之战”模式，消耗火炬完成该模式下的所有战斗，确保每场战斗评级都为“优”。

**7.** 至此“黄金之战（隐藏）”模式开启，强烈建议玩家选择神圣衣瞬，一边参照前文攻略指引快速通关该模式，一边利用通关时给的道具将瞬的神圣衣装备槽开至最大值 8 个。此时开始收集名言助攻，金钱全部拿去商店购买名言助攻，然后在这个模式里刷，直到刷满全部 169 条为止。

**8.** 完成以上漫长的步骤后，相信玩家此时的金钱已经是天文数字级别。前往商店，购买全部的角色服装，解锁所有角色的使用权。

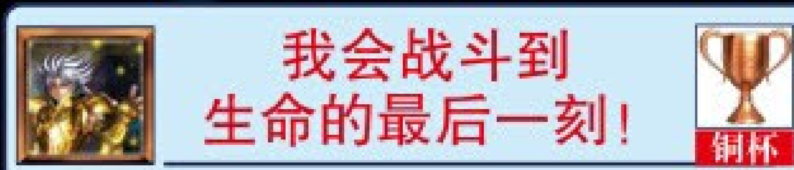
**9.** 首先前往“藏品一览”模式下的“美术馆”，进入“宇宙大爆炸攻击影片”选项，对照前文的“宇宙大爆炸攻击收集列表”，查看自己目前尚未解锁的宇宙大爆炸攻击影片。接下来进入“战斗开始”模式，选择“对抗战”，准备双手柄让 1P 与 2P 对战。对战规则选择“第七感觉醒”，在选人界面将 2P 的体力调整为 0.25，完成事前准备。然后 1P 选择需要收集影片的角色，按 L2/R2 调整对应的宇宙大爆炸攻击，进入战斗，开场后释放宇宙大爆炸攻击命中对手结束战斗，然后选择下一个招式 / 角色，直至收集齐全所有角色的所有宇宙大爆炸攻击影片，获得奖杯“你的招数，我已经领教过了！”

**10.** 对照奖杯列表，补齐剩下的奖杯，应该都没什么难度。如果缺钱，可以在上一条的基础上，调成“一击制胜”规则来刷，不断再战就能很快入账大量金额。




**终极勇斗之魂**

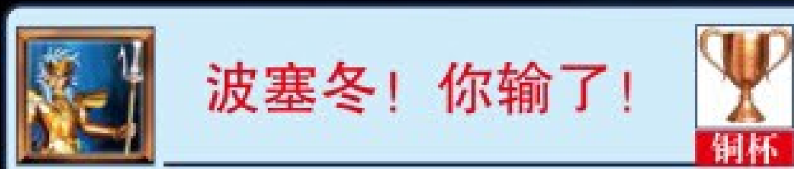

取得条件：获得其他所有奖杯


**我会战斗到生命的最后一刻！**


取得条件：于小宇宙的传说中完成「黄金十二宫篇」


**请守护这美丽的亚萨神域！**

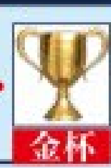

取得条件：于小宇宙的传说中完成「北欧亚萨神域篇」


**波塞冬！你输了！**

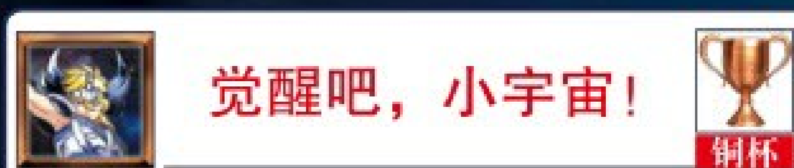

取得条件：于小宇宙的传说中完成「海皇波塞冬篇」


**哈迪斯！这就是爱！**

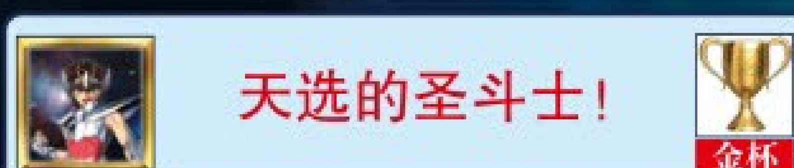

取得条件：于小宇宙的传说中完成「冥王哈迪斯篇」


**前往光明世界…**


取得条件：于小宇宙的传说中将全篇章完成度达到100%
奖杯说明：以所有角色完成过战斗即可获得。


**觉醒吧，小宇宙！**

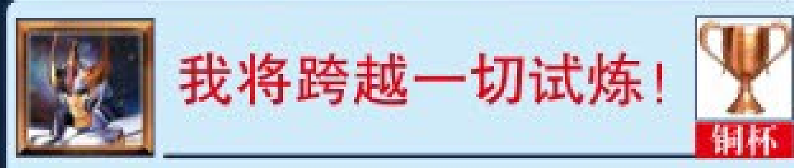

取得条件：首次获得过关等级「优」！（任何模式均可）


**天选的圣斗士！**

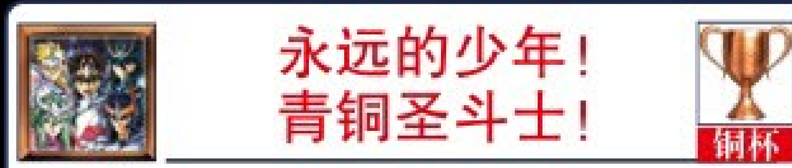

取得条件：于小宇宙的传说取得100%的过关等级「优」
奖杯说明：不需要每场战斗拿到"优"，只需章节关卡界面上的图标上写着"优"即可。


**试炼开始**

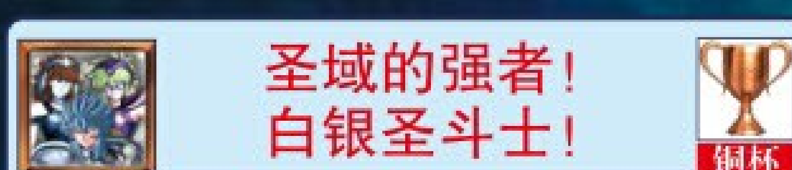

取得条件：首次通过挑战


**我将跨越一切试炼！**

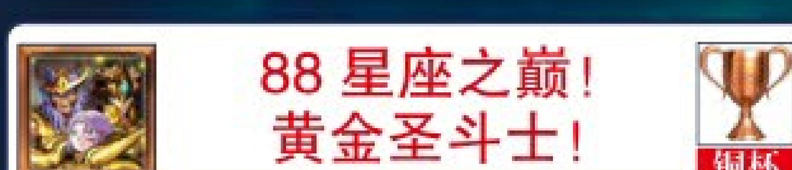

取得条件：于小宇宙的传说中完成50%的挑战


**永远的少年！青铜圣斗士！**

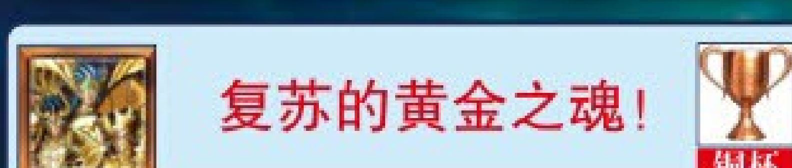

取得条件：可使用所有的青铜圣斗士
奖杯说明：此类奖杯通过完成小宇宙的传说模式，以及商店购买服装即可全部解锁。只有"复苏的黄金之魂！"例外，后文解说。


**圣域的强者！白银圣斗士！**

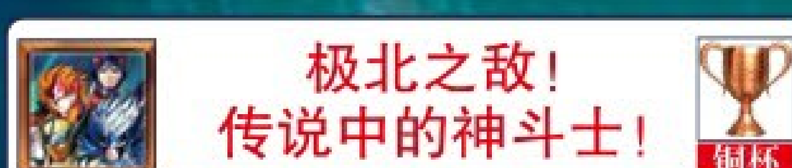

取得条件：可使用所有的白银圣斗士


**88星座之巅！黄金圣斗士！**

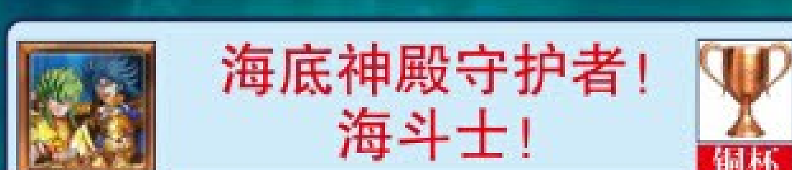

取得条件：可使用所有的黄金圣斗士


**复苏的黄金之魂！**


取得条件：可使用所有的黄金神圣斗士
奖杯说明：完成黄金之战普通模式中每个黄金圣斗士的第一战即可解锁。


**极北之敌！传说中的神斗士！**

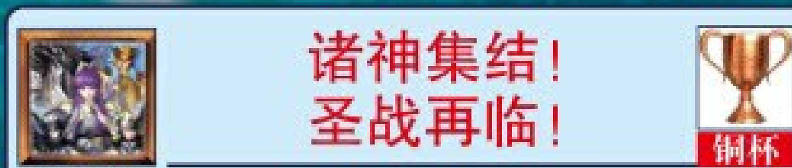

取得条件：可使用所有的神斗士


**海底神殿守护者！海斗士！**

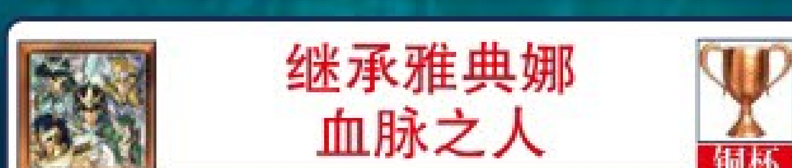

取得条件：可使用所有的海斗士


**冥界108魔星！冥斗士！**


取得条件：可使用所有的冥斗士


**诸神集结！圣战再临！**

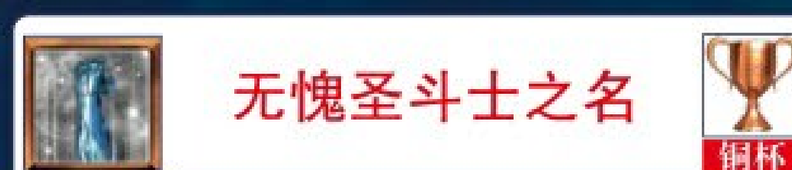

取得条件：可使用波塞冬、塔纳托斯、修普诺斯、雅典娜、哈迪斯


**继承雅典娜血脉之人**

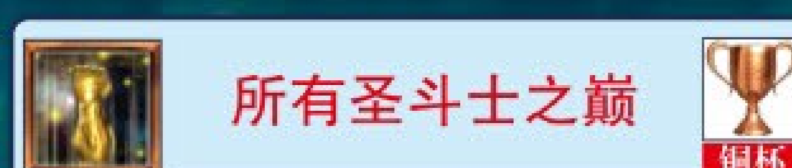

取得条件：可使用所有青铜神圣衣
奖杯说明：除星矢的以外，其他4个人的青铜神圣衣都是在商店中购买，5万一件。


**踏出圣斗士的第一步**

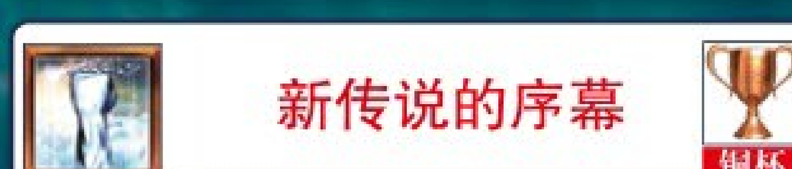

取得条件：在青铜级生存赛中称霸


**无愧圣斗士之名**

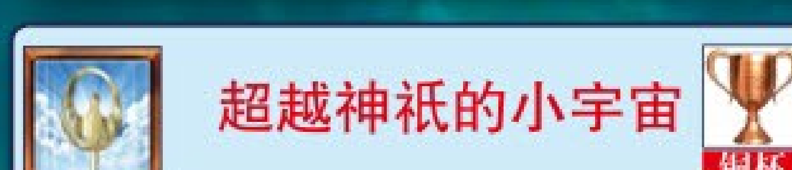

取得条件：在白银级生存赛中称霸


**所有圣斗士之巅**

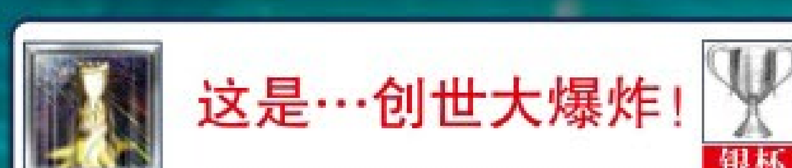

取得条件：在黄金级生存赛中称霸


**新传说的序幕**

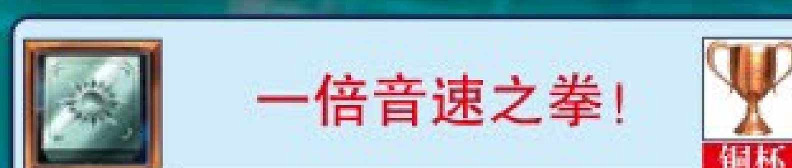

取得条件：在传奇级生存赛中称霸


**超越神祇的小宇宙**

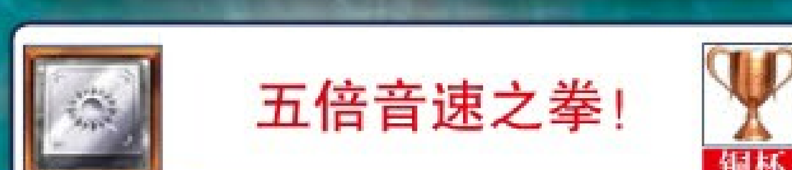

取得条件：在诸神级生存赛


**这是…创世大爆炸！**

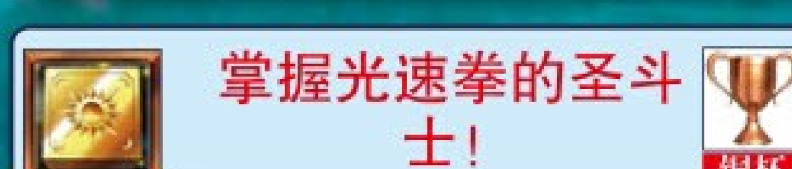

取得条件：在宇宙大爆炸级生存赛中称霸


**一倍音速之拳！**

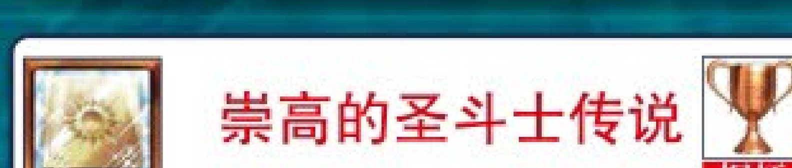
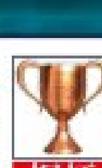

取得条件：在银河战争中称霸青铜奖杯


**五倍音速之拳！**

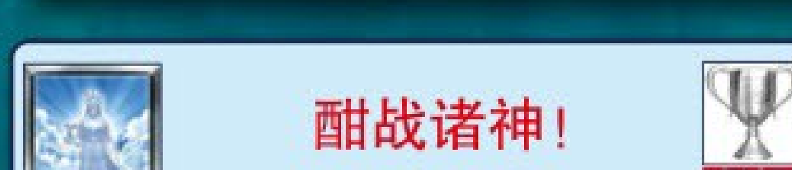
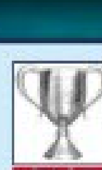

取得条件：在银河战争中称霸白银奖杯


**掌握光速拳的圣斗士！**

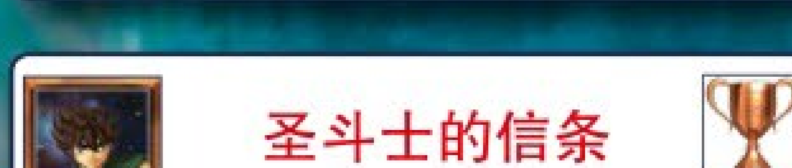
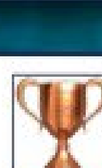

取得条件：在银河战争中称霸黄金奖杯


**崇高的圣斗士传说**


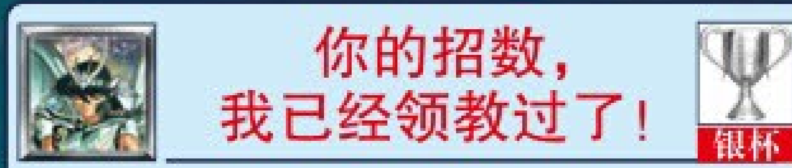
取得条件：在银河战争中称霸传奇奖杯


**酣战诸神！**


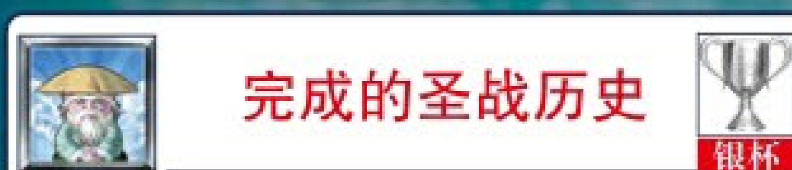
取得条件：在银河战争中称霸诸神奖杯


**圣斗士的信条**


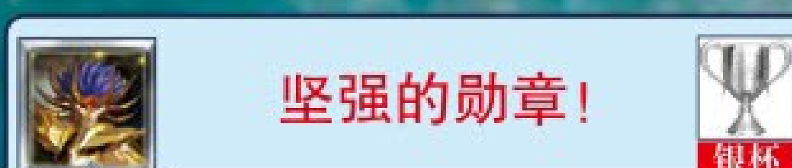
取得条件：通过新手教学模式


**你的招数，我已经领教过了！**

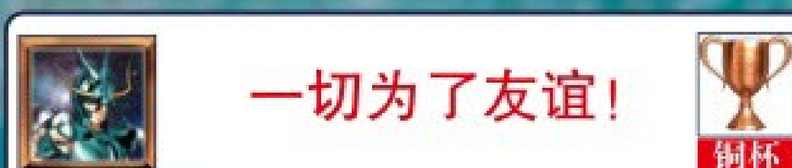

取得条件：集齐收藏品中的所有宇宙大爆炸攻击影片
奖杯说明：只要在1P位置使用过对应的宇宙大爆炸攻击，就会收录。不过黄金之战中解锁黄金神圣衣的第一战例外。


**完成的圣战历史**

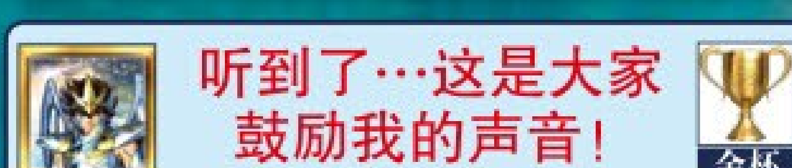

取得条件：集齐全部收藏品


**坚强的勋章！**

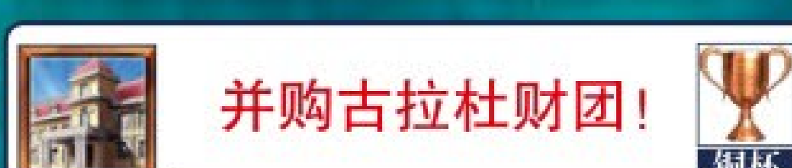

取得条件：收集80%的称号
奖杯说明：只要"优"评级的战斗够多，在闯关过程中自然会达成条件。


**一切为了友谊！**

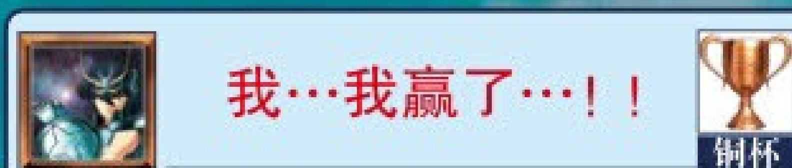

取得条件：收集50%的名言助攻


**听到了…这是大家鼓励我的声音！**


取得条件：收集100%的名言助攻
奖杯说明：本作最耗时的奖杯，需要在黄金之战模式中刷刷刷。详细攻略法见前文相关部分。


**并购古拉杜财团！**

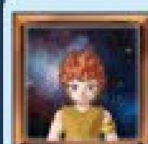

取得条件：累计获得10万的小宇宙点
奖杯说明：小宇宙点即是金钱。在收集奖杯的过程中应该会自然获得（只要别乱用钱）。


**我…我赢了…！！**


取得条件：达成50次宇宙奥义胜利
奖杯说明：击败对手时背景变为宇宙的招式均为宇宙奥义。具体来说有特定的吹飞技和爆发攻击。不需要特地刷，能够在收集奖杯的流程中自然获得。


**这就是终极小宇宙！**


取得条件：使用宇宙大爆炸攻击累计击中对手30次

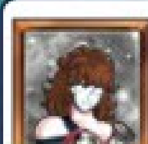


### 同生共死的象征




**取得条件：** 将名言助攻的空槽数量增加至最大

**奖杯说明：** 只需要将一名角色的装备槽增加至最大8个即可。该道具在商店中出售，8万元一个。但是千万不要傻傻地花钱去买，因为只要通关黄金之战的隐藏模式一次，就必然可以获得对应角色适用的该道具。在刷名言的过程中自然就能达成条件。

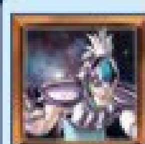


### 你还太嫩了！




**取得条件：** 在没有击中敌人一次的情况下输掉战斗（与电脑对战，或者作为联机游戏的主机一方）

**奖杯说明：** 正常流程中应该可以解锁的奖杯。如果打得太好没有解锁的话，注意必须要攻击一次，并且完全挥空拳，再被对手击败才能获得。



### 胜负全凭一张脸！

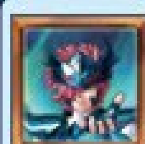



**取得条件：** 使用市称霸生存模式！（任何级别均可）

**奖杯说明：** 商店中1万元可购买使用权。下同。

### 大小姐！请骑到我邪武的背上吧！

**取得条件：** 使用邪武称霸生存模式！（任何级别均可）

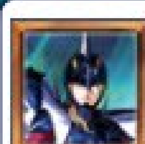


### 君临世界！




**取得条件：** 使用阿鲁贝利西战胜所有神斗士

**奖杯说明：** 所有神斗士包括希露达。

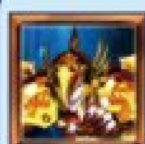


### 我的拳该挥向的人…




**取得条件：** 使用齐格弗里德战胜所有海斗士

**奖杯说明：** 所有海斗士包括波塞冬。



### 这就是你最重要的人吗…



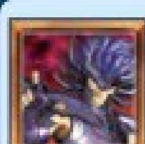

**取得条件：** 使用卡萨战胜星矢、瞬、冰河、一辉



### 当我的新娘吧！



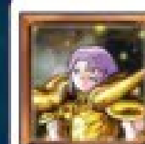

**取得条件：** 使用波塞冬（燕尾服）战胜雅典娜3次



### 差点就重回阴间了…



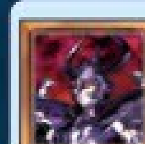

**取得条件：** 使用迪斯马斯克（冥衣），并在中了穆的水晶墙的情况下获得胜利



### 返回死亡之国吧！




**取得条件：** 使用穆，战胜迪斯马斯克（冥衣）与阿布罗狄（冥衣）各3次



### 我听不懂琴，我可没这样的情调！




**取得条件：** 使用拉达曼迪斯战胜奥路菲、苏兰特、米伊美各3次

文 苍穹 美编 sienna

# 航海王 航海无双3

| PS4 PSV 航海王 航海无双3 | BNEI | 动作 |
|---|---|---|
| 航海王 航海无双3 | | 中国版 |
| 2016年8月9日 | 本地1~2人、在线1~2人 | 对应年龄：暂无分级 |
| 售价为PS4：299人民币、PSV：249人民币 | | 无对应周边 |

全球累计销量突破百万的《航海王 航海无双3》终于推出了国行版，虽然相比其他版本晚了一年，不过DLC服装都以内置下载码的形式包含在游戏中，铁盒版也非常厚道。与走原创剧情路线的2代不同，本作的故事模式终于重新回归了原作的剧情，从路飞出航与佐罗相遇开始，到新世界迎战多弗拉门戈。原作中或热血、或煽情的经典场面得以逐一重现，而《无双》类游戏爽快的玩法也很容易上手，值得原作的粉丝们细细品味。



## 系统详解



### 基础说明

#### 界面解说




①体力槽与必杀技槽
②当前强化状态，部分角色还有特殊的能量槽（弗兰奇为可乐槽、艾尼路为雷电槽、莫利亚为影子槽）
③羁绊槽
④当前羁绊伙伴与羁绊等级
⑤强敌的体力槽
⑥迷你地图
⑦所在地盘的镇压状态
⑧当前任务目标
⑨可触发英雄力量的伙伴
⑩获得的“!”数和击破敌人数。评价仅在“梦幻冒险日志”模式显示

#### 操作一览

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 视角转动 |
| 方向键↑/↓ | 切换羁绊伙伴 |
| 方向键←/→ | 切换迷你地图显示 |
| □ | 普通攻击 |
| △ | 范围攻击 |
| ○ | 必杀技/羁绊必杀技 |
| × | 闪避/冲刺 |

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L1 | 视角转向正面/（按住+左摇杆）平行移动 |
| L2 | 锁定强敌/（配合右摇杆）切换锁定目标/解除锁定 |
| R1 | 特殊技 |
| R2 | 发动/取消羁绊突击 |
| OPTIONS | 特殊动作（*注）/跳过羁绊突击的特写画面 |
| 触摸板 | 调出暂停菜单/跳过剧情对话 |

注：每名角色的特殊动作各异，有的可以小幅改变造型，如路飞会戴上草帽、佐罗会扎起头巾等。



## 模式简介



**传奇冒险日志：**即故事模式，重现原作经典剧情的冒险。由于本作的日版发售时对多弗拉门戈一战尚未连载完，因此最终战的剧情是游戏原创的。

**自由冒险日志：**即自由模式，可以自由选择角色挑战已经完成的故事模式章节，不用受到剧情的选人限制。比如“海盗 vsCP9”一战在故事模式中无法使用撒谎布，在自由模式中操作他完成本关卡才能获得稀有硬币。

**梦幻冒险日志：**游戏独创的梦幻模式，玩家可以穿梭于各个岛屿、挑战各路强敌和悬赏要犯，以解锁更多的角色。战场中的任务、出现的人物都有一定的随机性。通关后解锁难度更高的“恶梦冒险日志”。

**在线：**联网与其他玩家联机游玩，可选择已完成的故事模式章节。过关后能够累计“通缉度”，并在“航海排名”中查看玩家排行榜。

**选项：**变更游戏里的各种设定。利用“共享数据”设定还可以实现 PS4/PSV 版之间的存档共通。

**鉴赏室：**鉴赏已解锁的要素，包括人物事典、用语辞典、鉴赏事件、鉴赏音乐、宝藏图鉴、伙伴图鉴、确认传奇度 7 个部分。按△键也可以直接进入贝里商店购入已开放的解锁要素。






## 贝里商店



当玩家在战斗中击倒敌人、开启宝箱或是完成关卡后，都能得到贝里（金钱）奖励。贝里除了能给角色快速升级外，也可以拿到贝里商店挥霍。商店的主要功能是购入各个模式中解锁的影片、音乐，从而在“鉴赏室”中随时欣赏。当玩家达成一定条件时，还可以在此购入角色的追加服装，具体条件请参看后文“服装解锁”列表。在梦幻冒险日志模式中，还可以花费一定的贝里购买“通缉令”，让悬赏要犯在地图上出现，击倒他们才有几率获得稀有硬币。注意，通缉令的价格会随着购入次数的增多而水涨船高。

# 动作系统



## 基本攻击



作为《无双》系列”的分支，本作依旧延续了经典的出招方式——以□键的普通攻击和△键的范围攻击搭配使用，就能使出丰富的蓄力技。除了□键起手的招式、如□□△外，《航海无双》还可以用△键起手，发动诸如△△□的招式。不同蓄力技的攻击范围和威力各不相同，以主人公路飞为例，□△△能将前方一定范围的敌人打至浮空并继续进行输出，△□□发动的橡皮钟则适合对单体造成巨大伤害，实战中的运用需要玩家们自行摸索。初期有不少招式只在发动羁绊突击的强化状态下可用，随着角色等级的提升，这些招式也会逐渐解锁。解锁招式所需的等级分别是 2、5、8、12、16、20、51、55、59、63，50 级以上需要使用硬币强化突破成长极限方能实现。玩家可以在暂停菜单的“玩家信息”→“确认操作”中查看已解锁的招式，右上方则会显示动作成长等级，有“推荐”字样的是官方推荐使用的招式。






## 闪避与冲刺



看准时机按 × 键，可以闪避敌人的攻击。不仅如此，在连续攻击中按 × 键，可以使出衔接攻击，让角色在不中断连续攻击的情况下拉近与敌人的距离。以最简单的□□□□为例，若玩家按照□ × □ × □ × □的方式出招，即在每一段攻击之间都插入闪避并不会打断招式，这是在面对强敌时非常有用的技巧。

此外，闪避过后持续按住 × 键，能让角色进入冲刺状态从而实现高速移动。一旦角色进入冲刺状态后就无需再按住 × 键，只要推动左摇杆即可保持冲刺。对于没有坐骑的《航海无双》而言，冲刺就是赶场救人的最快方式。





## 特殊技



R1 键发动的特殊技效果因人而异，有些类似《战国无双》系列”的设定，不过更加个性化。根据角色的不同，特殊技的效果分为弥补动作上的弱点、强化角色优点等不同种类。一些发生快的特殊技，如山智的“柜台”可以轻松带入连段；路飞和佐罗等人的特殊技能通过长按键蓄力以增加威力，但缺点是不利于连段衔接；奈美以□□△等招式设置出的雷云，可以配合特殊技“雷电天候”引发闪电；鲁兹通过特殊技切换人型和人兽型两种形态；麦哲伦更是能以特殊技直接在地面设置一条毒龙，自动对周围敌人展开攻击。这些效果丰富的特殊技同样也是体现角色魅力和特性的关键。



## 必杀技



随着玩家击倒敌人，必杀技槽会不断上升，攒满 1 条必杀技槽后按○键就可以发动必杀技，即惯称的“无双”。每名角色都有两种必杀技，第二种需利用硬币强化才能解锁，发动时要长按○键、并消耗两条必杀技槽。




## 羁绊攻击



随着对敌人造成伤害，羁绊槽会逐渐上涨，每攒满 1 条槽、伙伴的羁绊等级便会提升 1 级。当羁绊等级到达 2 级以上便能发动羁绊攻击，等级越高威力越强。

羁绊攻击的具体操作方法是在蓄力技过后再次按下□ / △键，伙伴就会无视距离直接出现在玩家身边、发动强力追击。两个按键各对应一种招式，比如佐罗的□键羁绊攻击是近距离的大威力居合斩，△键羁绊攻击则是远距离、广范围的剑气。如何配合其他招式运用到实战中，需要玩家反复尝试摸索。

## 羁绊突击






当羁绊槽达到最大时，按 R2 键便可发动羁绊突击。此时羁绊伙伴的头像右侧会出现一条缓缓减少的突击槽，在该槽耗尽前，我方能够拥有以下强化效果：①根据角色各自的类型，能够获得诸如提升攻击力、防御力等强化效果；②角色能够使用一些通常状态下尚未解锁的招式；③伙伴的羁绊攻击都会升级成为强力的连续攻击；④按○键消耗 1 条必杀技槽，能与同盟中的伙伴一起使出大威力的羁绊必杀技，注意发动后羁绊槽会全部清空，因此建议在该槽所剩无几时再使用；⑤再次按 R2 键可以主动中断羁绊突击，这样的好处是能令羁绊槽至少保持在 2 级以上，以便继续发动羁绊攻击。

在角色的名字和等级下方，会显示他拥有的羁绊突击强化效果，比如路飞是“超人系 / 航海的启程”，艾斯是“自然系 / 王之资质”，具体的效果请参看表格。

| 类型 | 强化效果 |
|---|---|
| 超人系 | 提升羁绊突击发动期间的攻击速度 |
| 动物系 | 提升羁绊突击发动期间的攻击力 |
| 自然系 | 提升羁绊突击发动期间的防御力 |
| 王之资质 | 羁绊突击发动期间持续给予周遭敌人伤害 |
| 霸气 | 提升羁绊突击发动期间对恶魔果实能力者的攻击力 |
| 剑客的心得 | 提升羁绊突击发动期间的爆击率与爆击攻击力 |
| 六式高手 | 羁绊突击发动期间的攻击力将随着与敌人拉近距离而提升 |
| 新人类 | 羁绊突击发动期间的攻击力将随着与敌人拉近距离而提升 |
| 鱼人空手道 | 羁绊突击发动期间的攻击力将随着与敌人拉近距离而提升 |
| 人形兵器 | 羁绊突击发动期间的攻击力将随着击倒敌人的数量而提升 |
| 喜爱恶作剧的骗子 | 羁绊突击发动期间的攻击力将随着与敌人拉远距离而提升 |
| 火焰的斗志 | 提升羁绊突击发动期间的爆击率与爆击攻击力 |
| 航海的启程 | 提升羁绊突击发动期间对有名字之强敌的攻击力 |
| 修行的成果 | 提升羁绊突击发动期间对所有强敌的攻击力 |
| 绝对的正义 | 提升羁绊突击发动期间对海盗的攻击力与防御力 |
| 大海盗的级别 | 提升羁绊突击发动期间对小喽啰角色的攻击力 |

## 伙伴与同盟






当战斗中存在多名羁绊伙伴时，可以按方向键↑ / ↓进行切换，他们的羁绊槽是相互独立的，发动过羁绊突击的伙伴头像边会出现“握手”的同盟标志。当玩家与其他伙伴发动羁绊突击时，已结盟的伙伴也会在羁绊攻击时登场助阵，而且羁绊必杀技也会由已结盟的所有伙伴一起发动，威力巨大。因此，在战斗中要积极地切换伙伴，尽量与更多的人形成结盟状态（最多 4 人）。

当操作角色和伙伴之间存在特定关系，发动羁绊突击时还会触发额外的加成效果，判断方法是看有无特殊台词，具体请参看下表。

| 关系 | 台词 | 效果 |
|---|---|---|
| 恋慕 | 恋爱就像龙卷风 | 羁绊突击结束时，让羁绊槽上升1个等级 |
| 家族 | 你们全都是我的家人啊 | 他人的时间在羁绊突击发动期间变得缓慢 |
| 同伴 | 你们还能再叫我一声伙伴吗 | 延长羁绊突击的持续时间 |
| 宿敌 | 我说要超越你，就是要超越你 | 变得极易使敌人在羁绊突击发动期间陷入昏厥状态 |
| 恩义 | 长期以来多谢你的照顾了 | 羁绊突击发动期间不会受到敌方伤害 |

## 英雄力量






资讯汇聚
聚焦国行 LICENSED GAMES
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

随着战斗的进行，画面右下角会以头像的方式显示 1 名可以成为英雄的伙伴，他的头像边也会出现一个皇冠图标，其羁绊槽更容易累积。当玩家与这名伙伴的羁绊槽积蓄到最大时（比发动羁绊突击所需的槽更高），同伴就会自动发动英雄力量。根据角色的不同，英雄力量的具体效果也有所差异，诸如对战场上所有敌人造成伤害、强化我方全体、回复同伴体力等等。注意，敌方的强敌在体力所剩无几时，同样有可能发动英雄力量。发动英雄力量时的视觉效果各异，不过按实际功效可以划分为以下几类。

| 英雄力量效果 | 对应角色 |
|---|---|
| 强化我方能力 | 路飞、白胡子、塔希米、爱比达、卡古、战桃丸、汉尼拔、比斯塔、Mr.2、摩根、瓦帕 |
| 弱化敌方能力 | 佐罗、罗宾、杰克斯、阿龙、维尔高、克洛、可比、杰布拉、巴杰斯、布鲁诺、贝拉密、Mr.1、人牛怪 |
| 攻击战场全域 | 奈美、撒谎布、弗兰奇、布鲁克、巴奇、米霍克、鳄鱼、佩罗娜、提奇、甚平、汉库珂、艾斯、烟鬼、戈普、黄猿、藤虎、赤犬、艾尼路、鲁兹、麦哲伦、凯撒、库赞、萨波、克里克、乔兹、小八、霍迪、莫奈、瓦波尔、Mr.3 |
| 回复我方体力 | 山智、乔巴、罗、马尔高、大熊、伊娃科夫 |
| 召唤分身/同伴 | 莫利亚、多弗拉门戈、和平主义者、拉邦 |

## 攻击属性

角色的某些招式还带有攻击属性，在“玩家信息”→“确认操作”的招式表中会带有特殊的图标。图标和对应的属性效果请参看下表。注意，石化、冰冻、睡眠等异常状态是会解除羁绊突击效果的，一旦遇到会此类招式的敌人要格外小心。

| 图标 | 效果 |
|---|---|
| | 能一击打倒炸弹兵 |
| | 令敌人石化，一段时间无法行动 |
| | 在敌人头上凝结雷云 |
| | 让雷电击中处于“附加雷云”状态的敌人 |
| | 降低敌人的防御力，持续一段时间 |
| | 令敌人睡着，一段时间无法行动 |
| | 回复雷电槽 |
| | 消耗雷电槽进行强大的攻击 |
| | 令敌人意志消沉，一段时间无法行动 |
| | 冰冻敌人，使其一段时间无法行动 |
| | 回复体力 |
| | 给予恶魔果实能力者巨大伤害 |
| | 降低敌人的防御力，持续一段时间 |

| 图标 | 效果 |
|---|---|
| | 分离自己的手臂进行攻击 |
| | 令敌人的体力持续减少一段时间 |
| | 在敌人身旁放出烟雾，使其行动迟缓一段时间 |
| | 用影箱包覆敌人，使其一段时间无法行动 |
| | 从影箱状态或击倒的敌人身上获取影子 |
| | 用毒气定住敌人，使其一段时间无法行动 |
| | 攻击地面下的“核心”，以时间差施放冲击波 |
| | 用霸气包覆剑进行强化 |
| | 以黑暗之力吞噬敌人 |
| | 能在一段时间内让脸巨大化 |

# 战场要素

## 据点与地盘

战场上存在有许多出兵据点，以红色或蓝色的小型■图标表示，只要击破持盾的据点兵长，就能使其成为我方的据点。

地图上还会以红色或蓝色的正方形区域表示双方占领的地盘，想镇压敌方的地盘，就要在地图所示的区域范围内不断击倒敌人，使地盘的势力槽逐渐下降，直到降为 0。部分地盘的势力槽降为 0 后还会出现强力的队长，玩家需要将其击破方可完成镇压。镇压地盘除了能够阻止敌方的增援外，还可以使残留在地盘里的敌人胆怯（体力仅剩 1 点），从而轻松地一口气扫清敌人。注意，部分关卡中存在着重要地盘，一旦我方的这类地盘被敌方镇压，游戏便会 Game Over。



## 宝箱

在战场特定的位置还零星地设有宝箱，传奇冒险日志模式中宝箱大多设置在地盘范围内，攻击后便能开启。宝箱分为两种，通过外形可以直观地看出区别：①棕色木质类，里面往往是回复体力、必杀技槽或暂时提升攻击力、防御力的道具；②红色铁质类，里面一般是金钱类道具。由于本作的硬币不需要从宝箱里刷，因此宝箱的存在感也薄弱了不少。




## 战场任务

本作关卡流程的推进方式以一个个战场任务构成，内容也丰富多样，包括镇压敌方地盘、到达指定地点、击破强敌、救援同伴等等，任务结束后触发下一个战场任务，直到敌方总大将登场。注意，部分关键任务一旦失败直接就会导致 Game Over，因此在战斗中一定要确认败北条件。

## 救援同伴

当 AI 同伴陷入苦战时，地图上会出现信息提示，继续放任不管他们很有可能濒临败退。体力所剩无几时同伴身边会出现一个绿色的圆环，此时如果玩家操纵的角色进入该圆环范围内，就可以进行救援，令同伴体力回复的同时，玩家的羁绊槽也会瞬间涨到最大值。因此，积极地救援同伴不但能避免他们败退导致 Game Over，也可以有效地积蓄羁绊槽、发动羁绊突击。




## 特殊敌兵

战斗中有时还会出现一些不同于一般的杂兵，他们拥有不同的特性，对付这些敌人也有以下窍门。

**盾兵：**盾牌能抵挡我方的攻击。除了反复攻击使盾牌被破坏外，从背后攻击、使用摔掷技、必杀技等都能无使盾牌，直接给敌人造成伤害。

**炮兵：**能用大炮从远距离展开攻击。发射出的炮弹是可以用攻击打回去的，一旦用炮弹击中拿着大炮的敌

人，就能造成巨大伤害。

**炸弹兵：**炸弹落地时会因为冲击而被引爆，并波及到附近的敌人。此外，以附带火属性的攻击命中炸弹，也可以将其直接引爆。

**刺盔兵：**身穿尖刺盔甲，会使出大威力冲撞攻击。如果能以攻击将其打飞，盔甲上的尖刺会对飞行路线上的敌人造成巨大伤害。

**绳索兵：**我方有可能会被绳索攻击绑住，进而遭到摔掷。在遭受攻击时立刻按 × 键，便可以从绳索的束缚中逃脱。

**毒气兵：**在遭到巨大伤害后会发射毒气弹，毒气弹经过一段时间便会爆炸，并在周围散布毒气，应该迅速撤离，以免被卷入其中。




## 强敌

战场上有名有姓的敌人都可以视作强敌，他们出招时往往带有一定程度的刚体效果，且攻击威力惊人，按 L2 键能将视角对其保持锁定。部分强敌头上的体力槽边还有一个环形的昏厥槽，将该槽清空能令对方陷入一定时间的昏厥状态，此时就是发动猛攻的绝佳时机。当强敌准备使出反击技时会进入全身发光的蓄力状态，此时在攻击中配合 × 键发动突击，可以使敌人的身体失去平衡，令昏厥槽大幅减少。当强敌因攻击出现空隙时，头上会出现惊讶标记，此时看准机会对其展开连续攻击，也能令对方陷入毫无防备的昏厥状态。

作为敌方大将级的强敌其体力槽往往是分段的（分为 2 段或 3 段），每清空一段体力槽需要等对方做出类似“爆气”特殊动作才能继续造成伤害，体力槽下降到 1/3 时往往还会发动英雄力量或强化自身。当强敌发动英雄力量或强化自身时，头上的环形昏厥槽会出现皇冠标志，只要玩家不断攻击、将该槽清空后，就能解除英雄力量或强化效果，并使对方陷入一定时间的昏厥状态。此外，部分强敌还能发动大威力的特殊攻击，画面上会出现范围提示，一定要尽快撤离到危险区域外。

在对阵烟鬼、艾尼路等自然系恶魔果实之力的敌人时，他们发动能力、使身体变化时以普通攻击是无法造成伤害的。需要将昏厥槽降为 0 方能捕捉到实体，令攻击命中敌人。此外，当敌人因攻击出现空隙，头上显示惊讶标志时自然系能力也会暂时解除，此时以普通攻击也能造成伤害。




# 成长系统

## 等级与能力




随着经验值的累积，角色的等级在提升的同时，体力、攻击力和防御力这 3 项基本能力也会上涨，具体的影响如下。

**体力：**即角色的体力上限，决定所能承受的伤害。

**攻击力：**影响角色攻击时造成的伤害。

**防御力：**影响角色被攻击时受到的伤害。

**必杀技槽：**决定所能发动的必杀技次数，上限为 4，只能通过硬币强化。

**技能栏位：**决定所能装备的技能多少，上限为 6，只能通过硬币强化。

当角色在战斗中升级时，能够获得体力槽、必杀技槽、羁绊槽全满的回复效果。提升到特定等级则可以解锁全新的招式动作。此外，在开战前还可以选择“使用贝里成长”的方式，花费积攒的贝里来快速提升角色的等级。注意，这种升级方法的成长受到等级最高的角色影响，如果当前可操作角色中等级最高的为 30 级，那么其他角色花钱升级时的上限也是 30 级。一般情况下角色的等级上限是 50 级，想要突破成长极限就需要利用到强化硬币系统。

## 强化硬币




强化硬币系统是《航海无双》系列”的一大特色，本作中的硬币分为两类：①角色硬币（外框为古铜色），在战斗中击倒强敌能够获得对应的角色硬币，以羁绊系攻击击倒则能使硬币的获得量上升。我方角色和伙伴的硬币则可以在过关时获得，战斗中得到的“!”数量越多，获得的角色硬币也会有所加成。②稀有硬币（外框为金色），往往需要达成特定条件才能获得 1 枚。

在开战前选择“使用硬币”就能对角色进行强化，从上到下分为三页，依次是：①基本能力强化，用于强化体力、攻击力、防御力、必杀技槽和技能栏位；②特殊强化，往往可以解锁新的必杀技、强化招

式、获得服装造型等；③突破成长极限，让角色能够突破 50 级上限继续成长。

对基本能力进行强化需要消耗指定数量的角色硬币（最后 1 级才需要稀有硬币），其中有一些要求是特定势力，而非指定某位角色的硬币。比如要求的硬币是鱼人，那么用甚平、阿龙、小八、霍迪的角色硬币来强化都是可以的。角色硬币的持有上限为 99，强化时就会消耗，而稀有硬币用于强化后并不会因此消失。



## 伙伴等级




当玩家以羁绊攻击、羁绊突击状态或羁绊必杀技击倒敌人时，敌人才会掉落“!”图标。“!”获得数量的多少关系到关卡的评价，此外过关时伙伴等级的成长也与“!”图标的数量成正比关系。因此想要快速提升伙伴等级，就要尽可能多地以羁绊系的攻击杀敌。可操作角色的伙伴等级相对容易提升，只要在战斗中操纵他们即可。不能操作的纯支援型角色相对麻烦，只能反复游玩有他们作为伙伴的关卡来刷，这也是本作白金之路上最麻烦的一项任务。

伙伴等级最高为 5 级，提升时能够获得各种奖励，包括：①解锁伙伴图鉴的某项要素，包括系统语音、战况语音和动作语音；②习得角色的对应技能；③获得相应的稀有硬币。

## 强化技能




每名登场角色都拥有 1 ~ 3 种强化技能，以技能海报的形式表示。只要玩家达成技能海报上的指定条件，就能够解锁该强化技能，在战斗准备时给角色装备上，从而获得各式的强化效果（部分技能还是特定人物专用的）。注意，角色只能按照海报上的顺序从上到下解锁技能。此外强化技能还有等级的设定，附带“+”、“++”号的表示上级技能。当低级技能尚未解锁时，即使玩家达成了上级技能的条件，也是无法获得相应技能的（目前无法解锁的技能会以灰色背景表示）。

# 资料列表

## 角色解锁

本作共有 37 名可操作角色，除了初期可用的角色外，想在自由冒险日志和传奇冒险日志模式都自由使用这些角色，需要达成一定的条件，具体请参看下表。

| 角色 | 解锁条件 |
|---|---|
| 路飞 | 初期可用 |
| 佐罗 | 完成传奇冒险日志序章第1话“ROMANCE DAWN” |
| 奈美 | 完成传奇冒险日志第2章第2话“决战阿鲁巴拿” |
| 撒谎布 | 完成传奇冒险日志第1章第2话“海盗‘诡计克洛’” |
| 山智 | 完成传奇冒险日志第1章第3话“海盗舰队提督‘首领·克里克’” |
| 乔巴 | 完成传奇冒险日志第2章第1话“骸骨与樱花” |
| 罗宾 | 完成传奇冒险日志第2章第3话“价值一亿的男人” |
| 弗兰奇 | 完成传奇冒险日志第3章第3话“爱的拳头” |
| 布鲁克 | 完成传奇冒险日志第3章第4话“幽灵岛的大冒险” |
| 巴奇 | 完成传奇冒险日志第1章第1话“对抗巴奇海盗团” |
| 米霍克 | 通过梦幻冒险日志米霍克站立的岛屿 |
| 烟鬼 | 完成传奇冒险日志第1章第5话“传说开始了” |
| 塔希米 | 初期可用 |
| 鳄鱼 | 完成传奇冒险日志第4章第2话“海底监狱因佩尔地狱” |
| 艾尼路 | 通过梦幻冒险日志艾尼路站立的岛屿 |
| 鲁兹 | 完成传奇冒险日志第3章第2话“海盗vsCP9” |
| 戈普 | 通过梦幻冒险日志戈普站立的岛屿 |
| 佩罗娜 | 完成传奇冒险日志最终章第1话“再次出发之岛” |
| 莫利亚 | 通过梦幻冒险日志莫利亚站立的岛屿 |
| 大熊 | 通过梦幻冒险日志大熊站立的岛屿 |
| 罗 | 初期可用 |
| 甚平 | 完成传奇冒险日志第4章第2话“海底监狱因佩尔地狱” |
| 伊娃科夫 | 初期可用 |
| 麦哲伦 | 通过梦幻冒险日志麦哲伦站立的岛屿 |
| 汉库珂 | 完成传奇冒险日志第4章第4话“停战” |
| 马尔高 | 完成传奇冒险日志第4章第3话“顶尖决战” |
| 艾斯 | 通过梦幻冒险日志艾斯站立的岛屿 |
| 白胡子 | 通过梦幻冒险日志白胡子站立的岛屿 |
| 黄猿 | 通过梦幻冒险日志黄猿站立的岛屿 |
| 赤犬 | 通过梦幻冒险日志赤犬站立的岛屿 |
| 提奇 | 通过梦幻冒险日志提奇站立的岛屿 |
| 库赞 | 通过梦幻冒险日志库赞站立的岛屿 |
| 凯撒 | 完成传奇冒险日志最终章第3话“班克禁区” |
| 藤虎 | 通过梦幻冒险日志藤虎站立的岛屿 |
| 萨波 | 完成传奇冒险日志最终章第4话“德莱斯罗兹大动荡”（注） |
| 多弗拉门戈 | 通过梦幻冒险日志多弗拉门戈站立的岛屿 |
| 杰克斯 | 通过梦幻冒险日志杰克斯站立的岛屿 |

注：使用本作的特典码可以提前解锁萨波。

资讯汇聚
聚焦国行 LICENSED GAMES
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

# 服装解锁




部分角色有“换装”的设定，解锁后就可以在开始关卡前通过“选择服装”选项进行更换。解锁服装除了需达成特定条件外，有的还要在贝里商店花钱购入。值得一提的是，部分角色的换装还能带来招式和性能的强化效果，尤其“新世界”系列的服装更是能让草帽一行人脱胎换骨。下表是所有服装的解锁条件（不包括DLC服装）。

| 角色 | 服装 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 路飞 | 艾尼爱斯大厅 | 完成传奇冒险日志第3章第2话，以50万贝里购入 |
| 路飞 | 恐怖之船 | 完成传奇冒险日志第3章第4话，以50万贝里购入 |
| 路飞 | 香波迪 | 完成传奇冒险日志第4章第1话，以50万贝里购入 |
| 路飞 | 因佩尔地狱 | 完成传奇冒险日志第4章第2话，以50万贝里购入 |
| 路飞 | 新世界 | 完成传奇冒险日志第4章第4话 |
| 佐罗 | 罗格镇 | 用佐罗完成传奇冒险日志第1章第5话获得稀有硬币，使用硬币“三代鬼彻”解锁 |
| 佐罗 | 香波迪 | 用佐罗完成传奇冒险日志第3章第4话获得稀有硬币，使用硬币“秋水”解锁 |
| 佐罗 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 奈美 | 冬装 | 完成传奇冒险日志第2章第2话，以50万贝里购入 |
| 奈美 | W7 | 用奈美完成传奇冒险日志第2章第4话获得稀有硬币，使用硬币“完成版天候棒”解锁 |
| 奈美 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 撒谎布 | 艾尼爱斯大厅 | 用撒谎布完成传奇冒险日志第2章第4话获得稀有硬币，使用硬币“兜”解锁 |
| 撒谎布 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 山智 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 乔巴 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 罗宾 | Ms.全周日 | 完成传奇冒险日志第2章第3话，以50万贝里购入 |
| 罗宾 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 弗兰奇 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 布鲁克 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第1话 |
| 巴奇 | 囚犯服装 | 完成传奇冒险日志第4章第2话，以50万贝里购入 |
| 巴奇 | 玛丽弗德 | 完成传奇冒险日志第4章第4话，以50万贝里购入 |
| 鳄鱼 | 玛丽弗德 | 完成传奇冒险日志第4章第4话，以50万贝里购入 |
| 提奇 | 因佩尔地狱 | 解锁提奇后，以50万贝里购入 |
| 提奇 | 新世界 | 用提奇通过梦幻冒险日志杰克斯站立的岛屿获得稀有硬币，使用硬币“白胡子的证明”解锁 |
| 罗 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第2话 |
| 甚平 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第2话，以50万贝里购入 |
| 塔希米 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第2话 |
| 烟鬼 | 新世界 | 完成传奇冒险日志最终章第2话 |
| 黄猿 | 新世界 | 解锁黄猿后，以50万贝里购入 |
| 赤犬 | 新世界 | 解锁赤犬后，以50万贝里购入 |
| 库赞 | 新世界 | 解锁库赞后，以50万贝里购入 |

# 技能海报

当玩家解锁新角色或是击倒只能作为羁绊伙伴的强敌时，就可以获得他们的技能海报。只要达成了海报上的条件，就能获得对应的技能，从而在战斗的准备阶段给角色装备用以强化。需要注意的是：①每名角色的技能海报只能按照从上到下的顺序解锁，如果上一个尚未获得，下一个技能即使已达成条件也无法获得。②有等级概念的技能只能按照从低级到高级的顺序解锁，即“无印”→“+”→“++”。③有等级概念的技能存在于多张海报上时，其等级分布会有一定的随机性，具体与获得海报的先后顺序有关。比如技能“帅气动作”，正常情况下按照“山智→鲁兹→萨波”的顺序解锁海报，那么山智海报上的技能是“帅气动作”，萨波的则是“帅气动作++”。如果玩家输入特典码先解锁了萨波，那么萨波海报上的技能就为“帅气动作”，山智的则会变成“帅气动作+”。

下表为笔者存档中的技能海报条件，玩家可以根据自己存档的情况进行类比。比如表格中列出的技能“斗志高昂+”在艾斯的海报上，要求条件是“让艾斯的伙伴等级达到4”。如果玩家自己的存档中“斗志高昂+”在弗兰奇的海报上，那么条件就是“让弗兰奇的伙伴等级达到4”，以此类推。表格中的数据以PS4版为准，PSV版由于同屏人数的关系，要求的数据也会有相应下调。

| 角色 | 技能 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 路飞 | ①海盗同盟 | 使用路飞在1次战斗中获得360个“!” |
| 路飞 | ②船长的心得 | 使用路飞在1次战斗中击倒600人 |
| 路飞 | ③船长的心得+ | 使用路飞在1次战斗中击倒3000人 |
| 佐罗 | ①战斗员的心得 | 使用佐罗累计击倒强敌1人 |
| 佐罗 | ②战斗员的心得+ | 使用佐罗累计击倒强敌5人 |
| 佐罗 | ③抓取宝物的能力 | 让佐罗的伙伴等级达到最大 |
| 奈美 | ①小贼猫+ | 在1次战斗中，与奈美发动4次羁绊必杀技 |
| 奈美 | ②小贼猫++ | 在1次战斗中，与奈美发动5次羁绊必杀技 |
| 奈美 | ③导航员的心得 | 让奈美的伙伴等级达到最大 |
| 撒谎布 | ①集中力 | 使用撒谎布在1次战斗中击倒600人 |
| 撒谎布 | ②狙击手的心得 | 让撒谎布的伙伴等级达到2 |
| 撒谎布 | ③狙击手的心得+ | 让撒谎布的伙伴等级达到4 |
| 山智 | ①英雄之力++ | 在1次战斗中，与山智发动5次羁绊必杀技 |
| 山智 | ②帅气动作 | 让山智的伙伴等级达到2 |
| 山智 | ③厨师的心得 | 使用山智在1次战斗中获得2400个“!” |
| 乔巴 | ①试吃++ | 在1次战斗中，与乔巴发动5次羁绊必杀技 |
| 乔巴 | ②船医的心得+ | 让乔巴的伙伴等级达到4 |
| 乔巴 | ③船医的心得++ | 让乔巴的伙伴等级达到最大 |
| 罗宾 | ①特殊技强化++ | 在1次战斗中，与罗宾发动5次羁绊必杀技 |
| 罗宾 | ②奥义++ | 累计击倒罗宾10次 |
| 罗宾 | ③考古学家的心得 | 让罗宾的伙伴等级达到最大 |
| 弗兰奇 | ①吃肉强身++ | 在1次战斗中，与弗兰奇发动5次羁绊必杀技 |
| 弗兰奇 | ②斗志高昂++ | 弗兰奇的伙伴等级达到最大 |
| 弗兰奇 | ③船匠的心得 | 使用弗兰奇在1次战斗中获得2400个“!” |
| 布鲁克 | ①灵魂葬曲 | 让布鲁克的伙伴等级达到2 |
| 布鲁克 | ②音乐家的心得 | 让布鲁克的伙伴等级达到最大 |
| 巴奇 | ①起死回生之体魄+ | 在1次战斗中，与巴奇发动4次羁绊必杀技 |
| 巴奇 | ②领导者之体魄 | 让巴奇的伙伴等级达到2 |
| 米霍克 | ①△△□连续技强化 | 让米霍克的伙伴等级达到2 |
| 米霍克 | ②△△□连续技强化+ | 让米霍克的伙伴等级达到4 |
| 米霍克 | ③△△□连续技强化++ | 让米霍克的伙伴等级达到最大 |
| 烟鬼 | ①白猎人 | 让烟鬼的伙伴等级达到2 |
| 烟鬼 | ②白猎人+ | 让烟鬼的伙伴等级达到4 |
| 烟鬼 | ③白猎人++ | 让烟鬼的伙伴等级达到最大 |
| 塔希米 | ①英雄之力 | 使用塔希米在1次战斗中击倒600人 |
| 塔希米 | ②舍弃 | 让塔希米的伙伴等级达到最大 |
| 鳄鱼 | ①沙之能力的精髓 | 让鳄鱼的伙伴等级达到2 |
| 鳄鱼 | ②沙之能力的精髓+ | 让鳄鱼的伙伴等级达到4 |
| 鳄鱼 | ①沙之能力的精髓++ | 让鳄鱼的伙伴等级达到最大 |
| 艾尼路 | ①误导 | 使用艾尼路在1次战斗中获得1200个“!” |
| 艾尼路 | ②心网 | 让艾尼路的伙伴等级达到最大 |
| 鲁兹 | ①快速蓄力++ | 累计击倒鲁兹10次 |
| 鲁兹 | ②帅气动作+ | 让鲁兹的伙伴等级达到4 |
| 戈普 | ①□□□△连续技强化 | 让戈普的伙伴等级达到2 |
| 戈普 | ②□□□△连续技强化+ | 让戈普的伙伴等级达到4 |
| 戈普 | ③□□□△连续技强化++ | 让戈普的伙伴等级达到最大 |
| 佩罗娜 | ①毒舌 | 让佩罗娜的伙伴等级达到2 |
| 佩罗娜 | ②施虐狂 | 让佩罗娜的伙伴等级达到最大 |
| 莫利亚 | ①影子的支配者 | 让莫利亚的伙伴等级达到2 |
| 莫利亚 | ②凡事靠别人 | 让莫利亚的伙伴等级达到最大 |
| 大熊 | ①□△连续技强化+ | 在1次战斗中，与大熊发动4次羁绊必杀技 |
| 大熊 | ②顽强++ | 让大熊的同伴等级达到最大 |
| 罗 | ①海盗同盟+ | 使用罗在1次战斗中获得2040个“!” |
| 罗 | ②海盗同盟++ | 使用罗在1次战斗中获得2400个“!” |
| 罗 | ③船医的心得 | 让罗的伙伴等级达到2 |
| 甚平 | ①集中力+ | 使用甚平在1次战斗中击倒3000人 |

| 角色 | 技能 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 甚平 | ②战斗员的心得++ | 使用甚平累计击倒强敌15人 |
| 伊娃科夫 | ①斗志高昂 | 使用伊娃科夫累计击倒强敌1人 |
| 伊娃科夫 | ②脸部成长荷尔蒙 | 让伊娃科夫的伙伴等级达到最大 |
| 麦哲伦 | ①剧毒 | 让麦哲伦的伙伴等级达到2 |
| 麦哲伦 | ②威压 | 让麦哲伦的伙伴等级达到最大 |
| 汉库珂 | ①蛇发女妖之眼 | 让汉库珂的伙伴等级达到2 |
| 汉库珂 | ②蛇发女妖之眼+ | 让汉库珂的伙伴等级达到4 |
| 汉库珂 | ③蛇发女妖之眼++ | 让汉库珂的伙伴等级达到最大 |
| 马尔高 | ①□△连续技强化++ | 在1次战斗中，与马尔高发动5次羁绊必杀技 |
| 马尔高 | ②空战的知识++ | 让马尔高的伙伴等级达到最大 |
| 艾斯 | ①战场之星 | 使用艾斯在1次战斗中获得360个“!” |
| 艾斯 | ②斗志高昂+ | 让艾斯的伙伴等级达到4 |
| 艾斯 | ③□□□□△连续技强化 | 使用艾斯累计击倒1200人 |
| 白胡子 | ①□□□□△连续技强化+ | 使用白胡子累计击倒4800人 |
| 白胡子 | ②□□□□△连续技强化++ | 使用白胡子累计击倒7200人 |
| 白胡子 | ③健康第一 | 让白胡子的伙伴等级达到最大 |
| 黄猿 | ①△□连续技强化 | 让黄猿的伙伴等级达到2 |
| 黄猿 | ②△□连续技强化+ | 让黄猿的伙伴等级达到4 |
| 黄猿 | ③△□连续技强化++ | 让黄猿的伙伴等级达到最大 |
| 赤犬 | ①□□□△连续技强化 | 让赤犬的伙伴等级达到2 |
| 赤犬 | ②□□□△连续技强化+ | 让赤犬的伙伴等级达到4 |
| 赤犬 | ③□□□△连续技强化++ | 让赤犬的伙伴等级达到最大 |
| 提奇 | ①□□□□□连续技强化 | 让提奇的伙伴等级达到2 |
| 提奇 | ②□□□□□连续技强化+ | 让提奇的伙伴等级达到4 |
| 提奇 | ③□□□□□连续技强化++ | 让提奇的伙伴等级达到最大 |
| 库赞 | ①碎冰 | 让库赞的伙伴等级达到2 |
| 库赞 | ②碎冰+ | 让库赞的伙伴等级达到4 |
| 库赞 | ③碎冰++ | 让库赞的伙伴等级达到最大 |
| 凯撒 | ①公开实验 | 让凯撒的伙伴等级达到2 |
| 凯撒 | ②公开实验+ | 让凯撒的伙伴等级达到4 |
| 凯撒 | ③公开实验++ | 让凯撒的伙伴等级达到最大 |
| 藤虎 | ①△△△连续技强化 | 让藤虎的伙伴等级达到2 |
| 藤虎 | ②△△△连续技强化+ | 让藤虎的伙伴等级达到4 |
| 藤虎 | ③△△△连续技强化++ | 让藤虎的伙伴等级达到最大 |
| 萨波 | ①集中力++ | 使用萨波在1次战斗中击倒3600人 |
| 萨波 | ②战场之星++ | 使用萨波在1次战斗中获得2400个“!” |
| 萨波 | ③帅气动作++ | 让萨波的伙伴等级达到最大 |
| 多弗拉门戈 | ①血之规定 | 让多弗拉门戈的伙伴等级达到2 |
| 多弗拉门戈 | ②家族的羁绊 | 让多弗拉门戈的伙伴等级达到最大 |
| 杰克斯 | ①船长的心得++ | 使用杰克斯在1次战斗中击倒3600人 |
| 杰克斯 | ②战场之星+ | 使用杰克斯在1次战斗中获得2040个“!” |
| 杰克斯 | ③霸王之力 | 让杰克斯的伙伴等级达到最大 |
| 摩根 | ①精准 | 在1次战斗中，与摩根发动1次羁绊必杀技 |
| 摩根 | ②领导风范 | 让摩根的伙伴等级达到2 |
| 爱比达 | ①小贼猫 | 在1次战斗中，与爱比达发动1次羁绊必杀技 |
| 爱比达 | ②领导者之力 | 让爱比达的伙伴等级达到2 |
| 克洛 | ①攻击弱点 | 累计击倒克洛1次 |
| 克洛 | ②特殊技强化 | 在1次战斗中，与克洛发动1次羁绊必杀技 |
| 克里克 | ①英雄之体魄+ | 累计击倒克里克7次 |
| 克里克 | ②追击++ | 在1次战斗中，与克里克发动5次羁绊必杀技 |
| 阿龙 | ①攻击弱点+ | 累计击倒阿龙7次 |
| 阿龙 | ②领导风范+ | 让阿龙的伙伴等级达到4 |
| 小八 | ①吃肉补气++ | 累计击倒小八10次 |
| 小八 | ②试吃+ | 在1次战斗中，与小八发动4次羁绊必杀技 |
| 瓦波尔 | ①英雄之体魄 | 累计击倒瓦波尔1次 |
| 瓦波尔 | ②领导者之体魄+ | 让瓦波尔的伙伴等级达到4 |
| 拉邦 | ①领导者之力+ | 让拉邦的伙伴等级达到4 |
| Mr.1 | ①特殊技强化+ | 在1次战斗中，与Mr.1发动4次羁绊必杀技 |
| Mr.1 | ②领导风范++ | 让Mr.1的伙伴等级达到最大 |
| Mr.2 | ①怪力++ | 累计击倒Mr.2 10次 |
| Mr.2 | ②顽强+ | 让Mr.2的伙伴等级达到4 |
| Mr.3 | ①领导者之力++ | 让Mr.3的伙伴等级达到最大 |
| Mr.3 | ②攻击弱点++ | 累计击倒Mr.3 10次 |
| 贝拉密 | ①快速蓄力+ | 累计击倒贝拉密7次 |
| 贝拉密 | ②精准+ | 在1次战斗中，与贝拉密发动4次羁绊必杀技 |
| 瓦帕 | ①空战的知识 | 让瓦帕的伙伴等级达到2 |
| 瓦帕 | ②空战的知识+ | 让瓦帕的伙伴等级达到4 |
| 卡古 | ①英雄之体魄++ | 累计击倒卡古10次 |
| 卡古 | ②狙击手的心得++ | 让卡古的伙伴等级达到最大 |
| 杰布拉 | ①起死回生之体魄++ | 在1次战斗中，与杰布拉发动5次羁绊必杀技 |
| 杰布拉 | ②领导者之体魄++ | 让杰布拉的伙伴等级达到最大 |
| 布鲁诺 | ①起死回生之力+ | 累计击倒布鲁诺7次 |
| 布鲁诺 | ②顽强 | 让布鲁诺的伙伴等级达到2 |
| 可比 | ①奥义+ | 累计击倒可比7次 |
| 可比 | ②□△连续技强化 | 在1次战斗中，与可比发动1次羁绊必杀技 |
| 战桃丸 | ①怪力 | 累计击倒战桃丸1次 |
| 战桃丸 | ②吃肉强身 | 在1次战斗中，与战桃丸发动1次羁绊必杀技 |
| 和平主义者 | ①英雄之力+ | 在1次战斗中，与和平主义者发动4次羁绊必杀技 |
| 人牛怪 | ①怪力+ | 累计击倒人牛怪7次 |
| 人牛怪 | ②血统因子++ | 让人牛怪的伙伴等级达到最大 |
| 汉尼拔 | ①起死回生之力++ | 累计击倒汉尼拔10次 |
| 汉尼拔 | ②精准++ | 在1次战斗中，与汉尼拔发动5次羁绊必杀技 |
| 乔兹 | ①吃肉补气 | 累计击倒乔兹1次 |
| 乔兹 | ②起死回生之体魄 | 在1次战斗中，与乔兹发动1次羁绊必杀技 |
| 比斯塔 | ①起死回生之力 | 累计击倒比斯塔1次 |
| 比斯塔 | ②试吃 | 在1次战斗中，与比斯塔发动1次羁绊必杀技 |
| 霍迪 | ①奥义 | 累计击倒霍迪1次 |
| 霍迪 | ②追击 | 在1次战斗中，与霍迪发动1次羁绊必杀技 |
| 维尔高 | ①快速蓄力 | 累计击倒维尔高1次 |
| 维尔高 | ②追击+ | 在1次战斗中，与维尔高发动4次羁绊必杀技 |
| 莫奈 | ①血统因子 | 让莫奈的伙伴等级达到2 |
| 莫奈 | ②血统因子+ | 让莫奈的伙伴等级达到4 |
| 巴杰斯 | ①吃肉补气+ | 累计击倒巴杰斯7次 |
| 巴杰斯 | ②吃肉强身+ | 在1次战斗中，与巴杰斯发动4次羁绊必杀技 |

注：获得条件为“击倒强敌 × 人”的，指的是击倒除大众脸队长以外的有名有姓的角色。

## 技能一览

下面列出全部技能的效果，不同技能所需的栏位也有多少之分，装备时不能超过角色当前已开放的技能栏位，此外还有少数技能为指定角色专属的。同种技能随着“无印”→“+”→“++”等级的提升，效果也会进一步增强。玩家在选择技能时应结合角色的招式特性，比如擅长石化的女帝汉库珂配合“血统因子”和“蛇发女妖之眼”能够大幅提升伤害和安全性，如何搭配技能也是非常值得钻研的一环。

| 技能名称 | 技能效果 | 相关角色 | 技能栏 |
|---|---|---|---|
| □□□□□连续技强化 | 强化□□□□□的连续技 | 提奇 | 1 |
| □△连续技强化 | 强化□△的连续技 | 大熊、马尔高、可比 | 1 |
| □□△连续技强化 | 强化□□△的连续技 | 戈普 | 1 |
| □□□△连续技强化 | 强化□□□△的连续技 | 赤犬 | 1 |
| □□□□△连续技强化 | 强化□□□□△的连续技 | 艾斯、白胡子 | 1 |
| △△△连续技强化 | 强化△△△的连续技 | 藤虎 | 1 |
| △□连续技强化 | 强化△□的连续技 | 黄猿 | 1 |
| △△□连续技强化 | 强化△△□的连续技 | 米霍克 | 1 |
| 碎冰 | 增加对陷入冰冻状态的敌人造成的伤害（库赞专用） | 库赞 | 1 |
| 威压 | 变得更容易打断敌人的行动 | 麦哲伦 | 1 |
| 追击 | 增加对陷入昏厥状态的敌人造成的伤害 | 克里克、霍迪、维尔高 | 1 |
| 奥义 | 爆击发生时必杀技槽容易增加 | 罗宾、可比、霍迪 | 1 |
| 音乐家的心得 | 承受伤害时可于一定次数内免疫解除战备状态（布鲁克专用） | 布鲁克 | 1 |
| 海盗同盟 | 增加羁绊攻击的威力 | 路飞、罗 | 1 |
| 影子的支配者 | 增加对陷入影箱状态的敌人造成的伤害（莫利亚专用） | 莫利亚 | 1 |
| 顽强 | 变得不易被敌人的攻击打断动作 | 大熊、Mr.2、布鲁诺 | 1 |
| 脸部成长荷尔蒙 | 变得能长时间维持脸部巨大化状态（伊娃科夫专用） | 伊娃科夫 | 1 |
| 起死回生之体魄 | 防御力将随体力减少而增加 | 巴奇、杰布拉、乔兹 | 1 |
| 起死回生之力 | 攻击力将随体力减少而增加 | 布鲁诺、汉尼拔、比斯塔 | 1 |
| 攻击弱点 | 延长造成敌人昏厥的持续时间 | 克洛、阿龙、Mr.3 | 1 |
| 快速蓄力 | 缩短蓄力攻击的蓄力时间 | 鲁兹、贝拉密、维尔高 | 1 |
| 空战的知识 | 增加对空中的敌人造成的伤害 | 马尔高、瓦帕 | 1 |
| 血统因子 | 延长敌人陷入异常状态效果的时间 | 人牛怪、莫奈 | 1 |
| 健康第一 | 变得不会陷入异常状态 | 白胡子 | 1 |
| 导航员的心得 | 延长闪避和衔接的无敌时间 | 奈美 | 1 |
| 公开实验 | 增加对陷入中毒或感染中毒状态的敌人造成的伤害（麦哲伦、凯撒专用） | 凯撒 | 1 |
| 考古学家的心得 | 羁绊槽达到最大时产生道具效果 | 罗宾 | 2 |
| 怪力 | 变得容易使敌人陷入昏厥状态 | Mr.2、战桃丸、人牛怪 | 1 |
| 厨师的心得 | 增加取得回复道具时的回复量 | 山智 | 2 |
| 蛇发女妖之眼 | 增加对陷入石化状态的敌人造成的伤害（汉库珂专用） | 汉库珂 | 1 |
| 施虐狂 | 增加对陷入悲观状态的敌人造成的伤害（佩罗娜专用） | 佩罗娜 | 1 |
| 抓取宝物的能力 | 变得能对自然化状态下的敌人造成伤害 | 佐罗 | 1 |
| 集中力 | 必杀槽变得容易积累 | 撒流布、甚平、萨波 | 2 |

| 技能名称 | 技能效果 | 相关角色 | 技能栏 |
|---|---|---|---|
| 帅气动作 | 延长羁绊突击的持续时间 | 山智、鲁兹、萨波 | 2 |
| 沙之能力的精髓 | 增加带有吸收体力效果攻击的吸收量（鳄鱼专用） | 鳄鱼 | 1 |
| 船医的心得 | 体力能够自然回复 | 乔巴、罗 | 3 |
| 战场之星 | 羁绊槽变得容易上升 | 艾斯、萨波、杰克斯 | 1 |
| 船长的心得 | 必杀槽能够自然回复 | 路飞、杰克斯 | 2 |
| 战斗员的心得 | 增加必杀技造成的伤害 | 佐罗、甚平 | 2 |
| 灵魂葬曲 | 增加对陷入睡眠状态的敌人造成的伤害（布鲁克专用） | 布鲁克 | 1 |
| 狙击手的心得 | 增加对远处敌人造成的伤害 | 撒谎布、卡古 | 1 |
| 凡事靠别人 | 影子槽变得更容易积累（莫利亚专用） | 莫利亚 | 1 |
| 血之规定 | 救援我方角色时可回复固定量的羁绊槽 | 多弗拉门戈 | 3 |
| 试吃 | 敌方小喽啰会以一定概率掉落回复道具 | 乔巴、小八、比斯塔 | 2 |
| 特殊技强化 | 强化R1的特殊技（只对攻击技有效） | 罗宾、克洛、Mr.1 | 1 |
| 毒舌 | 变得容易使敌人陷入悲观状态（佩罗娜专用） | 佩罗娜 | 1 |
| 小贼猫 | 增加获得贝里时的金额 | 奈美、爱比达 | 3 |
| 吃肉强身 | 防御力将随取得“巨大肉”、“水水肉BBQ”的数量而增加 | 弗兰奇、战桃丸、巴杰斯 | 1 |
| 吃肉补气 | 攻击力将随取得“巨大肉”、“水水肉BBQ”的数量而增加 | 小八、乔兹、巴杰斯 | 1 |
| 斗志高昂 | 增加发动羁绊突击时造成的伤害 | 弗兰奇、伊娃科夫、艾斯 | 1 |
| 霸王之力 | “霸王色的霸气”变得强力（路飞、艾斯、汉库珂、白胡子、多弗拉门戈、杰克斯专用） | 杰克斯 | 1 |
| 白猎人 | 增加对陷入烟雾包围状态的敌人造成的伤害（烟鬼专用） | 烟鬼 | 1 |
| 英雄之体魄 | 每累计500击倒，防御力便会增加 | 克里克、瓦波尔、卡古 | 1 |
| 英雄之力 | 每累计500击倒，攻击力便会增加 | 山智、塔希米、和平主义者 | 1 |
| 精准 | 增加使用敌方弱点属性攻击敌人时造成的伤害 | 摩根、贝拉密、汉尼拔 | 1 |
| 家族的羁绊 | 救援我方角色时可回复固定量的体力 | 多弗拉门戈 | 2 |
| 船匠的心得 | 变得能够一击破坏盾兵的盾牌 | 弗兰奇 | 1 |
| 心网 | 雷电槽变得更容易积累（艾尼路专用） | 艾尼路 | 1 |
| 舍弃 | 变得没有弱点属性 | 塔希米 | 1 |
| 误导 | 延长敌人显示惊讶标志的时间 | 艾尼路 | 2 |
| 剧毒 | 对处于中毒状态下的敌人造成的毒伤害增加（麦哲伦、凯撒专用） | 麦哲伦 | 1 |
| 领导风范 | 变得容易镇压敌方地盘 | 摩根、阿龙、Mr.1 | 1 |
| 领导者之体魄 | 防御力将随友军地盘数量变多而增加 | 巴奇、瓦波尔、杰布拉 | 1 |
| 领导者之力 | 攻击力将随友军地盘数量变多而增加 | 爱比达、拉邦、Mr.3 | 1 |

## 稀有硬币




编号 1 ~ 65 的角色硬币是通过使用该角色（包括作为羁绊伙伴）或击倒该角色得到的，没有什么特殊要求。“全硬币”虽然不是白金之路上的必要条件，但却是强化角色的前提条件，下面列出所有稀有硬币的取得方法。注意，在梦幻冒险日志中击倒出现在地图上的悬赏要犯或强敌，获得的稀有硬币是随机的且几率并非 100%。后期需要够买通缉令加快悬赏要犯的出现频率，通过“真正的航海无双”则能令地图上的所有强敌刷新。

| 编号 | 名称 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 66 | 狙击王 | 使用撒谎布完成“海盗vsCP9” |
| 67 | 薇薇 | “决战阿鲁巴拿”的传奇度达成70% |
| 68 | 战国 | “顶尖决战”的传奇度达成80% |
| 69 | 卓夫 | 达成“海盗舰队提督‘首领・克里克’”的传奇度 |
| 70 | Dr.古蕾娃 | 达成“骸骨与樱花”的传奇度 |
| 71 | 阿斯巴古 | “‘水都’七水之城”的传奇度达成80% |
| 72 | 鲁兹・人兽型 | “海盗vsCP9”的传奇度达成70% |
| 73 | 斯巴达姆 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 74 | 雷利 | 达成“泡泡纷飞的群岛冒险”的传奇度 |
| 75 | 库赞 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 76 | 草帽 | 在“最后之岛”的综合战绩评价达成S |
| 77 | 和道一文字 | “ROMANCE DAWN”的传奇度达成80% |
| 78 | 雪走 | “海盗vsCP9”的传奇度达成80% |
| 79 | 三代鬼彻 | 使用佐罗完成“传说开始了” |
| 80 | 秋水 | 使用佐罗完成“幽灵岛的大冒险” |
| 81 | 天候棒 | “骸骨与樱花”的传奇度达成80% |
| 82 | 完成版天候棒 | 使用奈美完成“神之岛的冒险” |
| 83 | 银河弹弓 | “海盗‘诡计克洛’”的传奇度达成80% |
| 84 | 狙击手的证明 | “‘水都’七水之城”的传奇度达成70% |
| 85 | 冲击贝 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 86 | 伦巴球 | 使用乔巴完成“海盗vsCP9” |
| 87 | 可乐瓶 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 88 | 小提琴 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 89 | 手杖 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 90 | 萨罗门 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 91 | 生命卡 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 92 | 前进・梅利号 | 达成“海盗‘诡计克洛’”的传奇度 |
| 93 | 千里阳光号 | 达成“‘水都’七水之城”的传奇度 |
| 94 | 莫比迪克号 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 95 | 路飞标志 | 让路飞的伙伴等级达到最大 |
| 96 | 佐罗标志 | 让佐罗的伙伴等级达到最大 |
| 97 | 奈美标志 | 让奈美的伙伴等级达到最大 |
| 98 | 撒谎布标志 | 让撒谎布的伙伴等级达到最大 |
| 99 | 山智标志 | 让山智的伙伴等级达到最大 |
| 100 | 乔巴标志 | 让乔巴的伙伴等级达到最大 |
| 101 | 罗宾标志 | 让罗宾的伙伴等级达到最大 |
| 102 | 弗兰奇标志 | 让弗兰奇的伙伴等级达到最大 |
| 103 | 布鲁克标志 | 让布鲁克的伙伴等级达到最大 |
| 104 | 艾斯标志 | 让艾斯的伙伴等级达到最大 |
| 105 | 汉库珂标志 | 让汉库珂的伙伴等级达到最大 |
| 106 | 太阳 | 让甚平的伙伴等级达到最大 |
| 107 | 白胡子标志 | 让白胡子的伙伴等级达到最大 |
| 108 | 多弗拉门戈标志 | “班克禁区”的传奇度达成80% |
| 109 | 莫利亚标志 | “幽灵岛的大冒险”的传奇度达成80% |
| 110 | 黑胡子标志 | 让提奇的伙伴等级达到最大 |
| 111 | 巴奇标志 | 让巴奇的伙伴等级达到最大 |
| 112 | 卓夫标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 113 | 阿龙标志 | “阿龙公园”的传奇度达成80% |
| 114 | 瓦波尔标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 115 | 巴洛克工作室标志 | “决战阿鲁巴拿”的传奇度达成80% |
| 116 | 伊娃科夫标志 | 让伊娃科夫的伙伴等级达到最大 |
| 117 | 马尔高标志 | 让马尔高的伙伴等级达到最大 |
| 118 | 萨波标志 | 让萨波的伙伴等级达到最大 |
| 119 | 卡雷拉公司 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 120 | 海军 | 达成“传说开始了”的传奇度 |
| 121 | 世界政府 | 达成“价值一亿的男人”的传奇度 |
| 122 | 因佩尔地狱 | 达成“海底监狱因佩尔地狱”的传奇度 |
| 123 | ×（伙伴标记） | 达成“决战阿鲁巴拿”的传奇度 |
| 124 | D | 达成“停战”的传奇度 |
| 125 | 航海无双 | 达成“德莱斯罗兹大动荡”的传奇度 |
| 126 | 新世界路飞标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 127 | 新世界佐罗标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 128 | 新世界奈美标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 129 | 新世界撒谎布标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 130 | 新世界山智标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 131 | 新世界乔巴标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 132 | 新世界罗宾标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 133 | 新世界弗兰奇标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 134 | 新世界布鲁克标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 135 | 杰克斯标志 | 让杰克斯的伙伴等级达到最大 |
| 136 | 罗杰标志 | 达成“顶尖决战”的传奇度 |
| 137 | 罗标志 | 让罗的伙伴等级达到最大 |

| 编号 | 名称 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 138 | G-5标志 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 139 | 方舟箴言 | 达成“神之岛的冒险”的传奇度 |
| 140 | 海军军舰 | 达成“爱的拳头”的传奇度 |
| 141 | 黑刀·夜 | 让米霍克的伙伴等级达到最大 |
| 142 | 弗兰奇将军 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 143 | 乔巴的帽子 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 144 | 魔法天候棒 | “鱼人岛的冒险”的传奇度达成80% |
| 145 | 黑兜 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 146 | 电吉他 | “再次出发之岛”的传奇度达成80% |
| 147 | 新世界记录指针 | 达成“再次出发之岛”的传奇度 |
| 148 | 消极幽灵 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 149 | 柯玛希 | 让佩罗娜的伙伴等级达到最大 |
| 150 | 巨大炮弹 | 让戈普的伙伴等级达到最大 |
| 151 | 毒爪 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 152 | 诺诺大人棒 | 让艾尼路的伙伴等级达到最大 |
| 153 | 贝里 | 达成“阿龙公园”的传奇度 |
| 154 | 七尺十手 | 让烟鬼的伙伴等级达到最大 |
| 155 | 巴奇弹 | 达成“对抗巴奇海盗团”的传奇度 |
| 156 | 樱桃派 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 157 | 历史原文 | 达成“海盗vsCP9”的传奇度 |
| 158 | 黄金电话虫 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 159 | 鲸鲨 | 达成“鱼人岛的冒险”的传奇度 |
| 160 | 海军斗篷 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 161 | 恶魔果实 | 达成“ROMANCE DAWN”的传奇度 |
| 162 | 兜 | 使用撒谎布完成“神之岛的冒险” |
| 163 | 七武海 | 在梦幻冒险日志完成占整体75%的岛屿 |
| 164 | 霸王色的霸气 | 梦幻冒险日志中所有岛屿的战绩评价都为S |
| 165 | 武装色的霸气 | 在梦幻冒险日志的任一战斗中获得2400个“!” |
| 166 | 见闻色的霸气 | 在梦幻冒险日志的任一战斗中击倒3600人 |
| 167 | 绝对的正义 | “停战”的传奇度达成80% |
| 168 | 从容不迫的正义 | 让库赞的伙伴等级达到最大 |
| 169 | 袖手旁观的正义 | 让黄猿的伙伴等级达到最大 |
| 170 | 暗之正义 | 让鲁兹的伙伴等级达到最大 |
| 171 | 革命军 | 在梦幻冒险日志完成占整体50%的岛屿 |
| 172 | 四皇 | 在梦幻冒险日志完成“最后之岛” |
| 173 | 游蛇 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 174 | 恐怖之船 | 达成“幽灵岛的大冒险”的传奇度 |
| 175 | 幽灵公主 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 176 | 班克禁区 | 达成“班克禁区”的传奇度 |
| 177 | M | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 178 | 棺船 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 179 | 米霍克的小刀 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 180 | 千两小丑 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 181 | 大熊的书 | 让大熊的伙伴等级达到最大 |
| 182 | 神之国 | “神之岛的冒险”的传奇度达成80% |
| 183 | 无边的大地 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 184 | 不死鸟 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 185 | 蜜糖 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 186 | 高帽子 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 187 | 四个怪人 | 在梦幻冒险日志完成占整体25%的岛屿 |
| 188 | 局长外套 | 让麦哲伦的伙伴等级达到最大 |
| 189 | 酒杯 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |

| 编号 | 名称 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 190 | 红色势力号 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 191 | 时雨 | 让塔希米的伙伴等级达到最大 |
| 192 | 哈德利 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 193 | 因佩尔地狱电话虫 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 194 | 干劲荷尔蒙 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 195 | 超新星 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 196 | 这个世界的地狱 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 197 | 妖王 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 198 | 死亡国度 | 让凯撒的伙伴等级达到最大 |
| 199 | 龙爪 | “德莱斯罗兹大动荡”的传奇度达成80% |
| 200 | 鲁兹的证明 | 使用路飞完成“海盗vsCP9” |
| 201 | 卡古的证明 | 使用佐罗完成“海盗vsCP9” |
| 202 | 杰布拉的证明 | 使用山智完成“海盗vsCP9” |
| 203 | 弗兰奇的证明 | 使用罗宾完成“爱的拳头” |
| 204 | 维尔高的证明 | 使用罗完成“班克禁区” |
| 205 | 莫奈的证明 | 使用塔希米完成“班克禁区” |
| 206 | 布鲁诺的证明 | 使用路飞完成“‘水都’七水之城” |
| 207 | 白胡子的证明 | 使用提奇完成“伟大的海盗” |
| 208 | 海盗猎人佐罗 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 209 | 小贼猫奈美 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 210 | 圣撒谎布 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 211 | 黑足山智 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 212 | 喜欢棉花糖的乔巴 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 213 | 恶魔之子妮古·罗宾 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 214 | 铁人弗兰奇 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 215 | 灵魂之王 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 216 | 丧魂剑 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 217 | 火拳艾斯 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 218 | 海盗女帝波尔·汉库珂 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 219 | 海侠甚平 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 220 | 白胡子纽哥特 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 221 | 鹰眼米霍克 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 222 | 神·艾尼路 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 223 | 白猎烟鬼 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 224 | 红发杰克斯 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 225 | 黑胡子提奇 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 226 | 海军大将 | 在梦幻冒险日志击倒岛上所有阻挡去路的强敌 |
| 227 | 拳头戈普 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 228 | 死之外科医生 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 229 | 波尔萨利诺 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 230 | 萨卡斯基 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 231 | 一笑 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 232 | 生命归还 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 233 | 新人类 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |
| 234 | 正义之门 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 235 | 革命军参谋总长萨波 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 236 | 沙·鳄鱼 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 237 | 草帽路飞 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 238 | 人形兵器 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 239 | 天夜叉 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 240 | 凡事靠别人 | 完成梦幻冒险日志后击倒强敌，就会有一定的几率可以获得 |
| 241 | 影子集合地 | 在梦幻冒险日志击倒悬赏要犯，就会有一定的几率可以获得 |



# 传奇冒险日志攻略



## 过关评价




过关的评价指标分别是击倒敌人数、获得“!”数、过关时间3项。击倒的敌人以及获得的“!”越多、过关耗时越少，过关的评价就越高，具体标准根据关卡的不同会有所差异。必须3项全部获得S级评价，才能让过关总评也得到S。注意，选择“简单”难度无论玩家打得多好，最高也只能获得A级评价。不过简单难度对非S级评价的传奇度和秘宝事件并不会产生影响，一些较为麻烦的事件可以选择最低难度快速达成。

## 传奇度

传奇度是本模式各关卡的任务目标，每关9个，各对应海报的一角，全部完成后才能令整张海报显现。传奇度达到100%后往往能

获得稀有硬币，这也是白金之路上必须达成的一环。关卡的前7个传奇度条件是共通的，分别是：①完成关卡；②战绩评价中的击倒数达成S级；③战绩评价中获得的“!”达成S级；④战绩评价中过关时间达成S级；⑤达成综合S级的战绩评价；⑥取得所有秘宝事件；⑦用“困难”难易度完成章节。只有后两个传奇度条件才会根据关卡的不同发生改变，下文攻略会予以介绍。“以羁绊必杀技击倒敌人”和“一次战斗获得指定数量的!”的条件简单直白，就不详细讲解打法了。




## 秘宝事件

秘宝事件是各关卡中的隐藏事件，往往对应原作剧情的发展。在开战前玩家可以查看到秘宝事件的些许线索，当战斗进行到一定阶段或是满足特定条件后，地图上会出现红色的“?”号标记，表明秘宝事件已经触发，问号标记的就是与事件相关的目标。当完成秘宝事件的条件后，事件才算成功。完成后即使直接退出本关，秘宝事件也算取得，因此在补完一些操作指定角色才能完成的事件时，并不用整关打完。




# 序章

### 第1话

## ROMANCE DAWN

**传奇度条件⑧**：在1次战斗中获得600个“!”

**传奇度条件⑨**：使用羁绊必杀技击倒摩根

**秘宝事件①**：在奈美接近前打倒海军队长

突入武器库、找到佐罗的刀后，触发任务“在时限内把刀送去给佐罗”。此时奈美会在地图东南角登场，稍后东北上锁的门就会开启，海军队长则会朝着奈美移动。在他们接触前将海军队长击倒即可。

**秘宝事件②**：破坏所有的摩根像

触发任务“打倒海军队长，前往摩根身边”并击倒第一名海军队长后，西北上锁的门就会开启，进入其中并破坏所有的石像。

# 第1章

### 第1话

## 对抗巴奇海盗团

**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒巴奇

**传奇度条件⑨**：在不让村民败退的情况下破关

前期镇压避难处的过程中有一名村民，建议把周边的两个据点兵长清掉减轻压力，在镇压东大炮广场和宠物商店前方的过程中又会出现两名村民。注意，爱比达第一次登场时，一旦接近村民就会导致其直接败退，因此一定要抢先冲到地图南端，在对方刚刚登场时就将其秒杀。之后的流程中也需注意这三名村民的血量，如果有敌方队长向他们挺进时务必优先击杀。

**秘宝事件①**：使用佐罗，在损伤不多的前提下快速镇压敌方地盘

镇压最初的避难所后，东大炮广场和宠物商店前方都会出现“?”号标记，用佐罗在损伤较小的情况下快速镇压两个地盘即可。

**秘宝事件②**：使用路飞，不让我方陷入危机并将巴奇逼入绝境

爱比达在地图西南角再度登场、触发任务“打飞巴奇等人”时，优先将爱比达击倒。解除敌人的强化效果后，佐罗和奈美身上就会出现“?”号标记，在进入巴奇所在据点、将其体力削减至1/3前，确保两名同伴不陷入体力濒危状态。

### 第2话

## 海盗“诡计克洛”

**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒克洛

**传奇度条件⑨**：在不让村民败退的情况下破关

本关共有五名村民，全部位于地图南侧的糖汁村附近。只要及时阻截袭来的敌人，村民们基本不会受到威胁。

**秘宝事件①**：使撒谎布与克洛交战

克洛开始进军、触发任务“打飞克洛”后，引他到达撒谎布附近就能完成。

**秘宝事件②**：使撒谎布的作战成功

出现“撒谎布为令敌人落入陷阱，开始朝目标地点进军”的提示后，撒谎布会在地图西侧设下一个路障，敌方的两名海盗队长随即被吸引到西侧的陷阱处。之后他们会召唤特种兵打算用炸弹拆除路障，玩家的任务就是阻止地图西北出现的特种兵。当克洛在地图北侧登场、触发任务“镇压敌方地盘，阻止海盗队长进军”后，撒谎布会继续去另外三条道路处设置路障，玩家则要优先掩护他完成作战，并击破海盗队长，以免特种兵破坏路障。之后再去镇压全部据点，作战便会宣告完成。

### 第3话

## 海盗舰队提督“首领·克里克”

**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒克里克

**传奇度条件⑨**：击倒米霍克

地图上开始遭到毒瓦斯炮击后，鹰眼会从地图东南开始进军，令佐罗陷入苦战，玩家需要在佐罗败退前击倒米霍克。对方的实力超出其他人一大截，建议等以后角色强化得足以碾压时再来挑战。（即使击倒米霍克，他再度出场后仍会令佐罗强制撤退。）

**秘宝事件①**：阻止克里克最开始的突击

消灭第一批海盗后援军出现，克里克也会从南侧的船只残骸开始出击，注意他的进军速度很快，务必第一时间过去击倒。

**秘宝事件②**：击倒米霍克

与传奇度条件⑨的要求一致，不再重复。

**秘宝事件③**：在地盘不被镇压之下，发动山智的作战

必须操作山智以外的角色。开战后我方的三处地盘——西北码头、中央码头、西南码头都会出现“?”号标记，玩家只要保证这些据点不被镇压即可（米霍克不用管）。当接近地图东北的克里克、触发地盘关门后，山智的作战就会展开。

第 4 话

## 阿龙公园



**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒阿龙

**传奇度条件⑨**：在不让村民败退的情况下破关

地图北侧共有四个村民，前期除了要尽快击倒来袭的敌人外，周边的据点最好也都镇压掉。在海军出现的阶段战况会比较混乱，要优先击破炮击队长阻止炮击。反攻的阶段村民也会向南进兵，务必多留意他们的血量，一旦濒临败退就果断放弃眼前的敌人赶去救援。

**秘宝事件①**：使用山智，在一定时间内使最开始的作战成功

操作山智在战斗开始后，有三名鱼人队长会被标记上"?"号标志，迅速将他们击倒即可。

**秘宝事件②**：保护所有村民到最后

与传奇度条件⑨的要求基本一致，只不过在完成任务"前去镇压敌方地盘，掩护我方"后就算达成。要点不再重复。

**秘宝事件③**：使用佐罗击倒小八 2 次

触发任务"前去镇压敌方地盘，掩护我方"、并镇压任一地盘后，小八会从地图中央开始进军，当他走出鱼人专用的水道范围就可以上前交手。触发任务"开启通往阿龙塔的道路"后，小八会再次登场。保证两次都由佐罗亲手击倒即可。

**秘宝事件④**：在草帽一伙未败退的前提下，将阿龙逼入绝境

保证路飞、佐罗、撒谎布、山智、奈美不败退的情况下，将阿龙的体力削减掉 2/3。

第 5 话

## 传说开始了



**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒塔希米

塔希米在本关中会登场两次，任意一次以羁绊必杀技击倒皆可。

**传奇度条件⑨**：使用羁绊必杀技击倒烟鬼

**秘宝事件①**：使用佐罗与塔希米交战

开战触发任务"前去打飞海军，脱离广场"后不久，塔希米会在中央的地盘登场，用佐罗靠近她即可。

**秘宝事件②**：使用路飞与爱比达交战

巴奇海盗团出现后，爱比达会在地图南侧登场，山智也会因此迷失心智。用路飞靠近爱比达就算完成。

**秘宝事件③**：破坏避雷针，妨碍巴奇的去路

触发任务"前往罗格镇海港前去掩护我方"时，地图中央会出现用"!"号标记的避雷针，此时将 3 根全部破坏。之后当地图西南的巴奇开始进军时，走到"?"号标记的位置就会受到落雷的妨碍，此时事件才算完成。

# 第 2 章

第 1 话

## 骸骨与樱花



**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒瓦波尔

**传奇度条件⑨**：在不让村民败退的情况下破关

地图中央的五名村民站位比较集中，开场后优先解决掉向他们靠近的海盗队长。之后他们都会集结在地图东北的"大号角"中，保护起来非常容易。直到任务"获取敌方地盘，将瓦波尔逼入绝境"触发后会开始出击，此时就要留意他们的体力了。

**秘宝事件①**：使用路飞在一定时间内与瓦波尔交战

与秘宝事件②流程相关，具体参看后文。

**秘宝事件②**：保护所有拉邦到最后

在任务"打飞瓦波尔军，保护铁桶城"的过程中，拉邦会在地图中央的铁桶城登场，先大胆揍它一顿，拉邦就会暂时撤退。随后在任务"打倒瓦波尔阻止炮击"的过程中会有 3 只拉邦作为我方援军登场，帮它们清掉周围的海盗队长，就能开通西侧的山野小路。用路飞尽快穿过捷径接近位于地图南侧缆车乘车处的瓦波尔，就能完成秘宝事件①，否则敌方的援军会源源不断。之后在战斗的过程中注意保护 3 只拉邦，不要让它们败退。任务"获取敌方地盘，将瓦波尔逼入绝境"开始后，等它们造成雪崩就能完成事件。




第 2 话

## 决战阿鲁巴拿



**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒鳄鱼

**传奇度条件⑨**：击倒鳄鱼 2 次

鳄鱼会与罗宾（Mr. 全周日）同时登场，建议直接冲破没有强力敌人把守的中央宫殿门，然后先转向西北击倒鳄鱼一次。等关卡最后再次击倒作为总大将的鳄鱼时就能完成。

**秘宝事件①**：击倒烟鬼

开场后消灭几个附近的巴洛克工作室，塔希米会先从地图西南登场，随后烟鬼也会在地图东南登场。注意此时要尽快击倒烟鬼，不要去 Mr.3 所在的商店街・西，因为一旦突破封锁，烟鬼就会自动撤退。

**秘宝事件②**：一定时间内击倒罗宾

罗宾（Mr. 全周日）会与鳄鱼一同登场，令西侧、中央或东侧任意一扇封锁的宫殿门开启后，立刻朝地图东北的宫殿・东挺进，玩家必须在塔希米败退前击败罗宾。

**秘宝事件③**：使用佐罗与 Mr.1 交战

击倒在商店街挡路的 Mr.3 后敌方就会大举进军，Mr.1 位于西宫殿门，用佐罗去重现原作中的对决。

**秘宝事件④**：使用山智与 Mr.2 交战

击倒在商店街挡路的 Mr.3 后敌方就会大举进军，Mr.2 位于东宫殿门，用山智去重现原作中的对决。

第 3 话

## 价值一亿的男人



**传奇度条件⑧**：在 1 次战斗中获得 1800 个"!"

**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒贝拉密

**秘宝事件①**：一定时间内击倒海盗队长

开场镇压魔谷镇海港并接近传令兵后，中央的浮桥・北和西南的欢乐街・西会各出现一名带"?"号的海盗队长，迅速将两人击倒即可完成。

**秘宝事件②**：击倒神秘的闯入者们

贝拉密海盗团暂时撤退后，黑胡子海盗团会从地图东南登场，玩家需要快速击倒强敌、保护梅利号。注意攻击的顺序应该为"提奇→巴杰斯"，如果先击倒巴杰斯会导致黑胡子撤退。



第 4 话

## 神之岛的冒险



**传奇度条件⑧：**使用羁绊必杀技击倒艾尼路

**传奇度条件⑨：**一定时间内击倒瓦帕

完成任务“前去掩护奈美等人探索黄金乡”后，山迪亚军的瓦帕就会出现在地图中央。他会破坏铁云并向奈美靠近，要第一时间过去击退才能赶得及。

**秘宝事件①：**一定时间内击倒所有袭击罗宾与奈美的空岛兵队长

触发任务“救出伙伴，前往活祭品祭坛”后，向祭坛进军的罗宾和奈美身边会各出现一名空岛兵队长，迅速将其消灭即可。

**秘宝事件②：**一定时间内击倒所有盯上梅利号的空岛兵队长

触发任务“前去掩护奈美等人探索黄金乡”、雷神艾尼路登场后不久，地图西北、西南的地盘会各有一名空岛兵队长向我方的西侧地盘进军，要优先回头去解决他们。

**秘宝事件③：**阻止艾尼路的行动，将其逼入绝境

战斗终盘艾尼路会在地图东北再度登场并准备发射万雷，此时要尽快接近他并迅速击倒，才能中断他的发射。随后要继续追着他依次到东南、中央的地盘，成功阻止 3 次万雷过后，进入地图中央西北的地盘时事件宣告完成。




# 第 3 章

第 1 话

## “水都”七水之城



**传奇度条件⑧：**使用路飞完成“‘水都’七水之城”

**传奇度条件⑨：**在不让特种兵出现增援的情况下破关

在任务“前去入侵阿斯巴古府邸”的过程中，随着奈美的进军并逐个开启门锁，在阿斯巴古府邸前方东侧的小道会出现 1 名传令兵，先迅速把他击倒。等奈美开启大门，能够入侵地图北侧区域后，再去把潜伏在那里的 2 名传令兵解决掉，这样就不会出现特种兵增援。此外如果玩家的动作够快，解决完传令兵后再回去阿斯巴古府邸前方依旧可以完成秘宝事件③，二者并不冲突。

**秘宝事件①：**使用山智在一定时间内击倒卡雷拉工匠们

开场到达造船厂后地图上会出现 6 名工人，用山智迅速将他们全数击倒即可。

**秘宝事件②：**阻止弗兰奇的远距离攻击

在任务“前去掩护乔巴，搜索罗宾”的过程中，弗兰奇家族会从地图西侧登场，玩家要先击退位于中央的弗兰奇，然后再去地图西南击倒他一次，这样才能阻止炮击、完成事件。

**秘宝事件③：**完全镇压阿斯巴古府邸前方

触发任务“前去入侵阿斯巴古府邸”后，阿斯巴古府邸前方的地盘会由工人们死守，即使镇压后也继续涌出敌人，想要完全镇压就需要在奈美解除门锁前快速镇压 10 次。在此期间还要多注意战局，别让同伴败退。

第 2 话

## 海盗 vsCP9



**传奇度条件⑧：**用羁绊必杀技击倒鲁兹

**传奇度条件⑨：**让我方所有的作战成功

比较麻烦的一个要求，顺利救出弗兰奇后，玩家需按照以下步骤迅速完成作战：1. 将杰布拉所在的迎宾区·二楼东侧的动力装置破坏；2. 击倒杰布拉；3. 向西移动击倒卡古；4. 向北移动镇压厨房，触发弗兰奇补给可乐并发动炮击的事件；5. 向东移动镇压北阳台，触发狙击王准备狙击的事件；6. 抢先一步到达东北的目的地，并迅速将鲁兹击倒。如果遵循以上步骤但过关时仍未能达成事件，建议换成“简单”难度加快推进任务的速度。

**秘宝事件①：**使用佐罗与卡古交战

鲁兹开始带着罗宾前往正义之门后，卡古会于地图西侧的狼室登场，用佐罗去重现原作中的对决。

**秘宝事件②：**使用山智与杰布拉交战

鲁兹开始带着罗宾前往正义之门后，杰布拉会于地图东侧的迎宾区·二楼登场，用山智去重现原作中的对决。

**秘宝事件③：**抢先鲁兹一步抵达踌躇之桥支柱

触发任务“前去从 CP9 手中夺走钥匙，追上鲁兹”后，鲁兹会带着罗宾沿东侧的地下通道前往正义之门，玩家需要击倒卡古和杰布拉拿到钥匙，随后抢在鲁兹之前到达东北地盘。此外，在杰布拉所在区域东侧的小房间里有一个动力装置，将其破坏后能令大门降下，延缓鲁兹的进军。





第 3 话

## 爱的拳头



**传奇度条件⑧：**在不让泳裤狂热者败退的情况下破关

戈普暂时撤退后，泳裤狂热者会在地图东南登场，并向西北的废船岛进军，务必对他展开贴身保护。因为不仅要打飞沿途挡路的海军，还需击退为了泳裤不断追赶而来的弗兰奇。让泳裤狂热者在一次都没败退的前提下，到达废船岛便算完成。

**传奇度条件⑨：**击倒可比 2 次

在任务“前去打飞海军，保护新船”的过程中，可比会以“???”的名字在造船厂西仓库初次登场。第二次则会紧随着青雉在地图西南登场并原地待机，记得先击倒可比再去攻击戈普。

**秘宝事件①：**一定时间内击倒所有海军队长

开战后袭来的 5 名海军队长都会被“?”号标记，迅速将他们击倒即可。

**秘宝事件②：**击倒青雉

在任务“前去掩护撒谎布进军，等待谢罪”的过程中，青雉会在地图西南角登场。他的实力极强，远远高出其他敌人一大截，实在打不过建议调低难度或强化了角色以后再来挑战。



第 4 话

## 幽灵岛的大冒险



**传奇度条件⑧**：用羁绊必杀技击倒莫利亚

**传奇度条件⑨**：在不让海盗队长与特种兵败退的情况下破关

开场后地图南侧的迷途森林由于迷雾重重，无法看清周围的地形。随着击倒眼前的僵尸队长，玩家会被带到罗宾身边。清掉附近新增的僵尸队长，肮脏的墓地就会开门，里面有两名海盗队长正在与莫利亚苦战，迅速击破影法师。他俩之后会随我方一同进军，要注意保护，等迷雾散去后海盗队长就会待在安全的西南区域了。

在任务“前去掩护特种兵进军，把桥架起”的过程中，地图东侧会出现 5 名特种兵。他们在前往断桥的途中会遭到奥兹的干扰，玩家要做的是在奥兹攻击过后，手或头落在平台上的阶段尽快予以痛击，不要让他把立足点打断。待特种兵架起桥梁后他们就会安然撤退。

**秘宝事件①**：在海盗队长未败退的前提下击倒影法师

在完成传奇度条件⑨的前半过程中自然能达成。

**秘宝事件②**：使用布鲁克，不让伙伴陷入危机并会合与奥兹交战

建议选择“简单”难度挑战。用布鲁克在迷途森林中找到罗宾，镇压肮脏的墓地后，迅速接近佐罗、撒谎布、山智、弗兰奇、乔巴（字幕提示“与 × × 会合”），然后再击倒佩罗娜。在重建桥梁、奥兹出现后，同样要注意同伴的体力，直到奥兹第 3 次登场前没有同伴陷入苦战才能完成事件。

**秘宝事件③**：击倒大熊

第二次击倒佩罗娜后，大熊会在地图西北出现，将其击倒即可。

**秘宝事件④**：阻止莫利亚的作战

在任务“打飞莫利亚与奥兹”的过程中，莫利亚会派出两个影法师去各地收集影子。迅速击破这两个有“?”号标志的影法师，就能阻止作战。



# 第 4 章

第 1 话

## 泡泡纷飞的群岛冒险



**传奇度条件⑧**：用羁绊必杀技击倒黄猿

**传奇度条件⑨**：罗的体力维持在一定程度以上的情况下破关

罗再度登场后尽快过关，切勿让他损失过多体力，尤其要快速击倒总大将黄猿。

**秘宝事件①**：使用奈美在一定时间内击倒所有海军队长

开场的 5 名海军队长会以“?”号标记，迅速将他们全数击倒即可。

**秘宝事件②**：阻止黄猿与战桃丸会合

在任务“前去阻挡敌方，掩护我方撤退”的过程中，黄猿会在地图东侧的东第一码头登场，战桃丸则会在商店街・西现身。在他们会合前击倒任意一方皆可，建议找相对较弱的战桃丸下手。

**秘宝事件③**：在一定时间内使罗的作战成功

战斗终盘地图东南会出现两名和平主义者，罗随后再度登场。此时先把两名和平主义者都引入罗所在的强夺者森林・西周边的区域（白色范围显示），再将它们打成停机状态便能完成作战。

第 2 话

## 海底监狱因佩尔地狱



**传奇度条件⑧**：用羁绊必杀技击倒麦哲伦

**传奇度条件⑨**：击倒人牛怪 4 次

在第一次因流程需要击倒人牛怪后，它会每隔一段时间就会复苏并重新投入战线、不断追击我方。玩家只要在我方全体到达地图西北角之前，累计击倒人牛怪 4 次便能令其彻底撤退。

**秘宝事件①**：使用伊娃科夫，接近与人牛怪交战的鳄鱼

开战后鳄鱼会独自一人开始沿自己的路线进军，与大部队分开。当玩家推进到 LEVEL4 的封闭大门前时，南侧的鳄鱼会与人牛怪开战，此时用伊娃科夫接近便能完成。

**秘宝事件②**：快速镇压关住 Mr.1 的地盘

进入 LEVEL4 区域后，立刻向西南移动，并用鳄鱼的能力突破大门，在惩罚房角落关押着的正是 Mr.1。迅速镇压西南的地盘，当鳄鱼来到牢房前时就能救出他。

**秘宝事件③**：解放所有囚犯

地图上一共有 6 处牢房关押着囚犯，当玩家推进到 LEVEL4 区域、巴奇和 Mr.3 加入后，两人就会随着进军用恶魔果实的能力制作钥匙、陆续放出这里的 3 名囚犯。玩家要做的是帮他们扫清附近的海军队长。推进到 LEVEL3、巴奇到达东北区域后会继续释放这里的 3 名囚犯，成功打开所有牢房即可达成事件。（当 Mr.2 假扮麦哲伦开始进军后，建议先完成秘宝事件④。之后地图北侧会有一名特种兵登场并开始移动，应提前击倒、不让他接近 Mr.2。这样利于救人行动的顺利进行。）

**秘宝事件④**：比 Mr.2 更早镇压控制室

进入 LEVEL3 区域、Mr.2 再度入队后，地图中央北侧的第一控制室会以“?”号标记。玩家要抢在 Mr.2 之前，利用鳄鱼担当羁绊伙伴时的能力破门，直接沿着中央北侧的小路率先突入并镇压第一控制室。

第 3 话

## 顶尖决战



**传奇度条件⑧**：用羁绊必杀技击倒青雉

**传奇度条件⑨**：击倒所有强敌

首先必须使用路飞以外的角色，否则无法击倒汉库珂。注意在开战初期触发任务“镇压敌方军舰”时，优先去击倒大熊和汉库珂，否则镇压北军舰、西军舰、南军舰之后，他俩就会撤退。在与路飞和甚平一起到达地图西北角之前，要确保汉库珂、大熊、塔希米、烟鬼、米霍克、黄猿、莫利亚、多弗拉门戈全部是由玩家击倒的。

**秘宝事件①**：使用伊娃科夫击倒大熊

大熊位于地图中央西北位置，初期就可以操作伊娃科夫前去解决。

**秘宝事件②**：使用路飞接近汉库珂后，与烟鬼交战

汉库珂位于地图中央东侧，用路飞与其接近后女帝会暂时撤离，然后再到达烟鬼所在的北军舰・甲板，等汉库珂再度登场时即可完成。

**秘宝事件③**：使用巴奇与米霍克交战

在鹰眼对我方军舰展开攻击的过程中，要尽快清掉乔兹身边的海军队长，掩护他进军。完成任务“前去保护军舰，打开通往处刑台的路



线”后，东南防卫堡垒会因炮击开门，此时就可以操作巴奇去找米霍克触发事件了。

**秘宝事件④：**使用甚平击倒莫利亚

触发任务“前去掩护路飞与甚平的作战”后，月光莫利亚会在北军舰・舰内登场，操作甚平去把他打飞。

第 4 话

## 停战



**传奇度条件⑧：**用羁绊必杀技击倒赤犬

**传奇度条件⑨：**击倒所有强敌

首先必须使用路飞和白胡子以外的角色，否则无法击倒后续登场的强敌。需要击倒的目标如下：和平主义者（共 4 名）、多弗拉门戈、可比、战桃丸、戈普、莫利亚、青雉、赤犬、战桃丸（第 2 次）、和平主义者（共 2 名）、黄猿、巴杰斯、提奇（共 2 次）。

**秘宝事件①：**使用汉库珂与战桃丸交战

战桃丸位于地图西侧的区域，并不会出击，因此要用汉库珂主动去与其接触。

**秘宝事件②：**击倒多弗拉门戈

开战后多弗拉门戈就位于东北方不远处，迅速过去击倒即可。

**秘宝事件③：**击倒盯上白胡子的海军增援

赤犬暂时撤退的同时，地图上会出现 4 名海军队长开始朝白胡子进军，需将他们全部解决。

**秘宝事件④：**在一定时间内击倒戈普

镇压处刑台前方的过程中，戈普就会登场。但需要注意的是，这里的时限是从关卡开始时计算的，而不是从戈普登场时计算。因此前期的进军速度一定要快，开场立刻冲向可比所在的西北堡垒，一口气镇压这里并到达处刑台前方。

**秘宝事件⑤：**击倒聚集在处刑台前方的海军增援

在任务“前去掩护艾斯，打飞海军”的过程中，冰冻的广场・南开门后，白胡子会奋起并朝海军进军。此时地图上剩余的和新增的海军队长都会以“?”号标记，将他们全数击倒便能完成。

**秘宝事件⑥：**一定时间内击倒前往逃脱地点的战桃丸

首先必须使用路飞以外的角色，因为目标是在艾斯死亡后登场的。在赤犬败北后，战桃丸会带着 2 名和平主义者在溶解的广场・南再度出现，并开始向逃脱地点展开追击。迅速向南击倒他即可。

# 最终章

第 1 话

## 再次出发之岛



**传奇度条件⑧：**用羁绊必杀技击倒战桃丸

**传奇度条件⑨：**在不让汉库珂与佩罗娜败退的情况下破关

佩罗娜会在开场时与乔巴一同登场，先揍她一次幽灵公主就会变为我方。汉库珂则会在任务“前去搜索伙伴，引导至千里阳光号”触发后参战。注意两人的体力不难达成。

**秘宝事件①：**奈美抵达千里阳光号时，山智不曾石化过

触发任务“前去搜索伙伴，引导至千里阳光号”后，山智会在地图中央登场，随后因为女帝的魅力而被石化（剧情强制，无影响）。先击倒和平主义者救出山智，随后奈美从地图西侧登场。此时要优先去清除奈美一侧挡路的敌人，保证她先到达北海湾的千里阳光号处，便能完成事件。之后山智爱怎么石化就随便他了。

**秘宝事件②：**在军舰炮击开始前，使所有军舰撤退

佐罗登场后触发任务“掩护我方进军，朝对岸的会合地点前进”，千里阳光号开始移动，地图东南的三艘军舰则会开始准备炮击。此时要尽快扫清汉库珂身边的海军队长，并护送女帝朝三艘军舰移动，依次阻止敌方的炮击。

**秘宝事件③：**击倒所有的和平主义者

战斗终盘战桃丸会携和平主义者一同追杀而来，事件的目标就是这 4 名和平主义者。

第 2 话

## 鱼人岛的冒险



**传奇度条件⑧：**用羁绊必杀技击倒霍迪

**传奇度条件⑨：**靠一己之力逃出龙宫城破关

操作佐罗、撒谎布、布鲁克中的任意一人完成本关即可。

**秘宝事件①：**镇压地盘，阻止敌方作战

**秘宝事件②：**镇压地盘，阻止敌方作战

触发任务“前去掩护我方鱼人，救出甚平”后，地图中央东侧的广场东北堡垒、广场东南堡垒会被标记，依次镇压就能完成这两个事件。

**秘宝事件③：**在鱼人队长未败退的前提下与霍迪交战

触发任务“前去掩护我方鱼人，救出甚平”后，地图中央我方的 5 名鱼人队长会被“?”号标记。优先清掉他们周边的敌人，保证这些同伴不败退，直至到达地图南侧第一次与霍迪交战。

**秘宝事件④：**镇压地盘，阻止敌方作战

**秘宝事件⑤：**镇压地盘，阻止敌方作战

触发任务“打飞霍迪”后，地图北侧的鱼人街西北堡垒和地图东侧的鱼人街南堡垒会被标记，依次镇压就能完成这两个事件。

**秘宝事件⑥：**在没有让敌方补给 E・S 的状态下，与霍迪交战

在秘宝事件①、②发生时，两个目标地盘中会不断出现输送队长，向南侧的霍迪输送强化药品。由于鱼人一旦进入专用的水道我方就无法追击，因此建议先前往广场东南堡垒快速镇压地盘，并解决那里登场的输送队长，之后再去击倒另一个以及镇压广场东北堡垒。在秘宝事件④、⑤发生时，两个目标地盘又会刷出输送队长，由于距离较远，此时快速镇压的战术已不合适。建议立刻穿过地图南侧的地盘，破坏“!”号标记的开关，随后一路向北挺进，抢在输送队长之前到达霍迪所在的鱼人街最深处便能完成。




第 3 话

## 班克禁区



**传奇度条件⑧：**使用羁绊必杀技击倒凯撒

**传奇度条件⑨：**在未因死亡国度而使我方败退的情况下破关

在任务“救出被凯撒囚禁的我方”的过程中，凯撒会不断释放毒气“死亡国度”，并指定 1 人为研究对象，玩家需要在倒计时结束前到达我方同伴的身边，镇压地盘或击倒守门士兵，帮他们脱离毒气的有效范围才能顺利解救。在任务“前去镇压 SAD 制造室”的过程中同样有 NPC 等待着玩家的救援。

**秘宝事件①：**在击倒维尔高之前救出山智

开战先向北侧进军，进入第三研究所触发维尔高登场后，再去击倒第二研究所周边的守门士兵，镇压地盘、救出山智才能完成。

**秘宝事件②：**使用佐罗或塔希米，一定时间内将莫奈逼入绝境

在任务“前去镇压 SAD 制造室”的过程中，莫奈会在地图东北的饼干房再次登场，操作佐罗或塔希米迅速将她的体力削减 1/2 即可。

**秘宝事件③：**在解放所有海军队长后，接近烟鬼与维尔高

触发任务“前去镇压 SAD 制造室”后，地图中央有 4 个“?”号标记的 G-5 队长，先将他们全

部救出。然后朝地图西南移动，护送烟鬼到达 SAD 制造室、接近维尔高。

**秘宝事件④**：在罗的作战中，击倒凯撒 1 次以上

触发任务“利用罗的能力让我方逃脱”后，击倒两名凯撒兵队长时凯撒会亲自在北控制室登场，先将其击倒 1 次再去打飞剩余的凯撒兵队长、镇压地盘。注意杀敌太快的话会容易导致事件无法完成。

**秘宝事件⑤**：使用路飞，在海军队长未败退的前提下将凯撒逼入绝境

本关一共有 10 名 G-5 队长，完成传奇度条件⑨把他们全部救出，确保在与作为总大将的凯撒交战前没有一人败退，将他的体力扣除 1/3 便能完成。

**秘宝事件②**：一定时间内击倒盯上燃烧之果的海盗队长

触发任务“取得燃烧之果”且路飞到达斗技场·擂台后，周边会出现 4 名争夺恶魔果实的海盗队长，需尽快将他们全数解决。

**秘宝事件③**：一定时间内击倒提奇

在战斗的终盘，提奇会率领黑胡子海盗团登场。先击倒在斗技场·东北再度出现的巴杰斯，萨波登场、抢回燃烧之果后，地图东北会出现 3 名海盗队长增援，把他们全部打飞后，位于地图东北的地下交易港·北的提奇就会亲自出击，迅速将其击倒即可完成。

## 通关以后

传奇冒险日志模式通关后，追加“超困难”难度。

传奇冒险日志模式和梦幻冒险日志模式的传奇度都达成 100% 后，在贝里商店的“其他”项目中会追加“海盗王之魂”。花费 200 万贝里购入，能令章节中获得的硬币数量增加。

鉴赏室的“鉴赏音乐完成率”达成 100% 后（即购买全部 65 首鉴赏音乐），贝里商店的“其他”项目中会追加“灵魂歌王之魂”。花费 200 万贝里购入，即可在战斗的暂停画面按△键变更背景音乐。

鉴赏室的“鉴赏事件完成率”达成 100% 后，贝里商店的“其他”项目中会追加“小盆盆之魂”。花费 200 万贝里购入，可以在“选项”→“游戏设定”中改变标题语音的对应角色。

在传奇冒险日志模式和梦幻冒险日志模式的传奇度达成 100%、并于贝里商店购买全部鉴赏影片的基础上，“其他”一项的影片中往往还会有两段尚未解锁，这是因为梦幻冒险日志“伟大的海盗”一关（即杰克斯站立的岛屿）以不同的角色过关会解锁不同的影片，具体分为以下 3 种：①使用路飞击倒杰克斯；②使用草帽一行除路飞以外的角色击倒杰克斯；③使用非草帽一行的角色击倒杰克斯。




第 4 话

## 德莱斯罗兹大动荡






**传奇度条件⑧**：使用羁绊必杀技击倒多弗拉门戈

**传奇度条件⑨**：让所有的作战成功

所有作战成功首先要完成秘宝事件①，随后护送凯撒到达交易地点。触发任务“掩护向千里阳光号撤退的我方”后，不能让藤虎或多弗拉门戈接近奈美，因此要尽快清掉西南撤离路线上的所有敌人，以免多弗拉门戈发动瞬移之后追上我方。在此期间贝拉密会作为我方在街道·东南登场，尽快救出他。完成以上作战后，其他的任务都遵循提示按部就班地进行，过关时自然可以达成条件。

**秘宝事件①**：交还凯撒之前击倒贝拉密，并镇压格林比特西北

触发任务“与凯撒一起到达交易地点”后，不急着护送他进军，而是优先击倒与任务“打倒敌人，收集 SMILE 工厂的情报”相关的海盗队长（靠近敌方据点后现身，有交叉的骨头图标表示），直到探听出“玩具之家”的情报时贝拉密就会登场。迅速将他击倒再火速赶往地图西北角，镇压格林比特西北。



# 梦幻冒险日志心得



## 基本玩法

本模式由一片海域上的无数个小岛构成，每座岛屿就是一个关卡。难度固定为“普通”，关卡说明会提示推荐等级。部分岛屿在进入时可以选择想要帮助的势力阵营，关卡中的地图、登场的敌我双方角色以及战场任务都存在一定的随机性。战场任务有时也会出现二择的情况，比如青雉和赤犬正在决斗时，击倒赤犬就能让青雉成为伙伴，反之亦然。《航海王》作品中的角色们在这里可以跨越阵营的隔阂、上演梦幻大乱斗。

梦幻冒险日志存在的存在意义在于：①解锁一些在传奇冒险模式中无法使用的角色；②与传奇模式中不可能成为羁绊伙伴的支援型角色搭档，提升他们的伙伴等级；③收集更多的稀有硬币，用于强化角色。



## 强敌与通缉要犯



在各个岛屿上共站立着15名强敌，与他们交手方能解锁对应的角色使用权，同时令可行动的海域逐渐扩大，直至全部83关得到呈现。当玩家完成尽头之岛的关卡，即“真正的航海无双”（推荐等级100级）后，本模式就宣告通关。再次进入梦幻冒险日志时地图上会重新随机刷出15名强敌（杰克斯固定），击倒他们就有机会获得稀有硬币。即使玩家不打算刷稀有硬币，想解锁所有的事件影像、达成白金，也至少需要打3次杰克斯，因此尽头之岛的关卡同样需要打3次，从而令杰克斯在岛屿上刷新。

随着本模式的进行，海域上有一定几率出现悬赏要犯，他们会在岛屿之间移动，放任一段时间后便会逃离（即消失）。当玩家走到悬赏要犯所在的岛屿，关卡内容会发生改变，推荐等级固定为玩家操作的角色等级+5。击倒通缉要犯同样有机会获得稀有硬币。玩家还可以在贝里商店花钱购入通缉令，直接让通缉要犯在地图上出现，但是随着购买次数的增加，通缉令的价格也会上涨。




## 恶梦冒险日志



完成传奇冒险日志尽头之岛的关卡“真正的航海无双”后，返回标题菜单，再次进入“传奇冒险日志”时会追加一个“恶梦冒险日志”的子选项。该模式的基本玩法与传奇冒险日志一致，不过难度固定为“超困难”，所有关卡的推荐等级皆为100级。敌人的数量、攻击力和攻击频率都会大幅上涨，战场上的回复道具大幅减少，过关时的经验值和金钱也都会暴涨，不过击倒强敌所能获得的稀有硬币与梦幻冒险日志没有区别。恶梦冒险日志是用来挑战自我的最佳舞台，由于与白金奖杯无关，就留给玩家们自行研究吧。




## 评价与传奇度






本模式同样有关卡评价与传奇度的设定，想要达成传奇度100%就必须将全部关卡都以S级评价通过。除了初期的两关外，其他所有关卡的S级评价要求皆为：①击倒2400人以上；②获得“!”1200以上；③过关时间18分钟以内。战斗中右下角会随时显示当前的过关评价，进入暂停菜单在“确认战绩评价”一项中也可以查看详情。注意，有强敌或通缉要犯站立的岛屿内容会发生变化，尤其通缉要犯的关卡往往时间限制较短，不过即使没能拿到S级评价，只要等他们从地图上消失后再打一次本关、刷取S级评价即可。梦幻冒险日志模式的传奇度条件请参看下表。

| 编号 | 传奇度条件 |
|---|---|
| ① | 在梦幻冒险日志完成占整体25%的岛屿 |
| ② | 在梦幻冒险日志完成占整体50%的岛屿 |
| ③ | 在梦幻冒险日志完成占整体75%的岛屿 |
| ④ | 在梦幻冒险日志的任一战斗中击倒3600人 |
| ⑤ | 在梦幻冒险日志的任一战斗中获得2400个“!” |
| ⑥ | 在梦幻冒险日志击倒岛上所有阻挡去路的强敌 |
| ⑦ | 在梦幻冒险日志完成“最后之岛” |
| ⑧ | 梦幻冒险日志中所有岛屿的战绩评价都为S |

# 伙伴升级指南

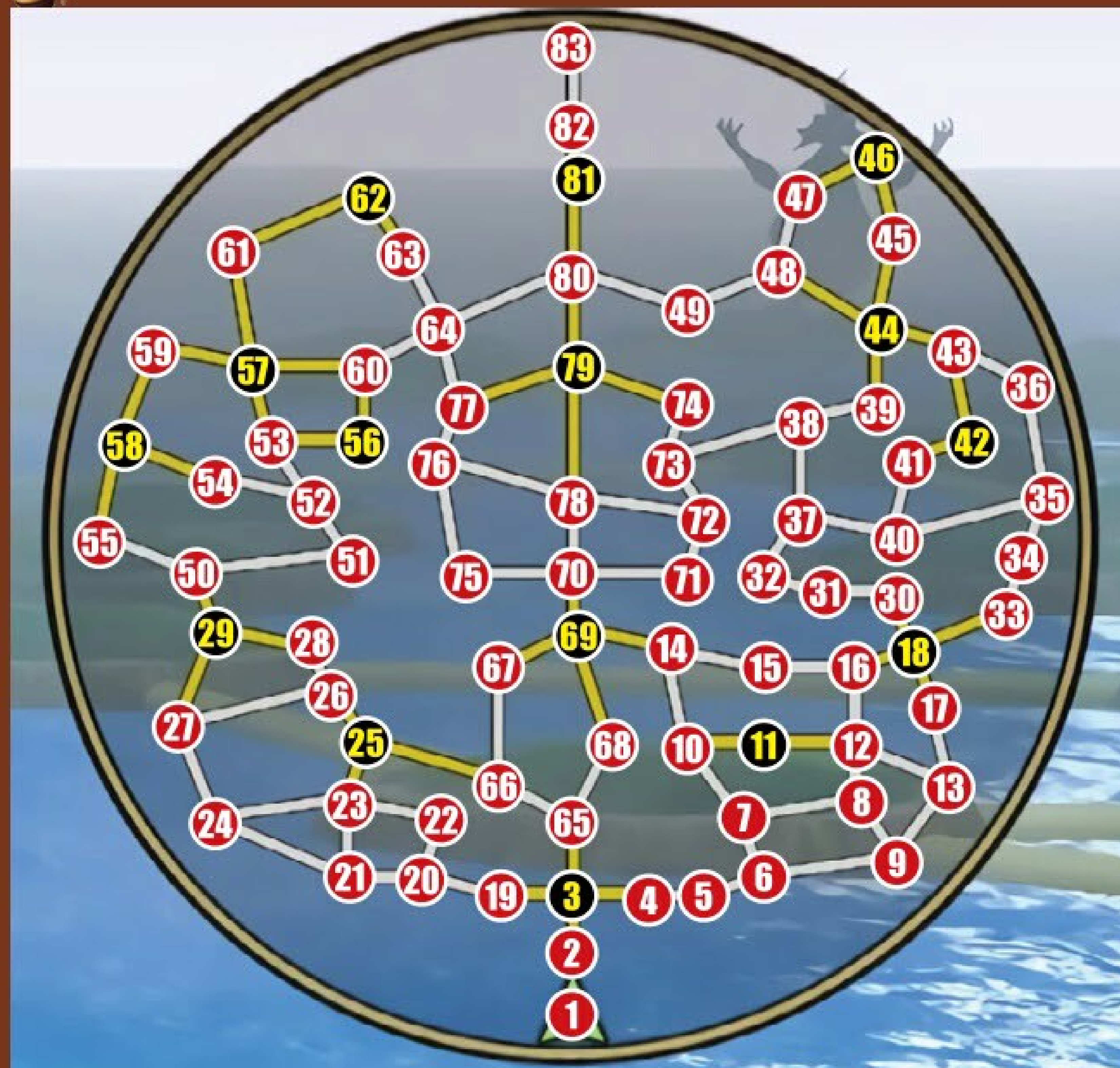
作为白金之路上最为困难的一环，“全角色伙伴等级达到最大”需耗费大量的时间，首先各位玩家要明确两点：①当前操作的角色，能在过关时根据获得的“!”数量提升伙伴等级；②作为羁绊伙伴的角色，则根据他们以羁绊系攻击击倒敌人时获得的“!”数量提升伙伴等级。对于37名可操作角色而言，选择他们进行游戏无疑是最直接的。至于27名支援型角色，只能尽量选择他们有较高几率登场的岛屿，通过反复进出关卡并查看“军力信息”以确保他们是初期同伴，然后再开始战斗。

为了尽快提升伙伴等级，尽可能多地以羁绊系攻击击倒敌人就成为了战斗时的首要目标。推荐尽早获得并装备以下3种技能：①帅气动作，延长羁绊突击的持续时间；②战场之星，羁绊槽变得容易上升；③斗志高昂，增加发动羁绊突击时造成的伤害。技能等级越高越好，这样才能最大限度地发挥羁绊突击的威力，从而赚取更多的“!”。





## 登场关卡




梦幻冒险日志的海域以上图形式编号（黑色表示强敌初期站立的岛屿），下表则列出所有支援型角色比较容易登场的关卡，便于各位玩家在刷伙伴等级时有的放矢。当然，如果玩家有觉得不易上手的可操作角色，用其他强力角色带着练伙伴等级也同样可行。拥有两个手柄的话，2P 所选的角色会判定为 1P 的羁绊伙伴，过关时同样能根据“!”数量提升伙伴等级，利用这个技巧也能省去反复出入关卡刷角色的时间。

| 支援型角色 | 推荐关卡编号&名称（所属阵营） |
|---|---|
| 摩根 | 20.可比的修行日记1（海军） |
| 爱比达 | 55.全世界最美丽的人3（爱比达军） |
| 克洛 | 14.东海的海盗们的传说（东海的海盗）；32.东海海盗们的反击（东海的海盗）；36.东海的海盗们的冒险（东海的海盗） |
| 克里克 | 14.东海的海盗们的传说（东海的海盗）；32.东海海盗们的反击（东海的海盗）；36.东海的海盗们的冒险（东海的海盗） |
| 阿龙 | 9.巨人vs鱼人（鱼人）；10.鱼人vs兽人（鱼人）；28.神的梦幻大作战（鱼人） |
| 小八 | 9.巨人vs鱼人（鱼人）；10.鱼人vs兽人（鱼人）；28.神的梦幻大作战（鱼人） |
| 瓦波尔 | 8.不保护国王的家伙（瓦波尔军）；35.食粮争夺会战（瓦波尔军）；59.不保护国王的家伙（瓦波尔军） |
| 拉邦 | 30.喜欢可爱的东西1（可爱军） |
| Mr.1 | 41.恶之商会（巴洛克工作室）；66.此处是地狱的大型要塞（脱狱者） |
| Mr.2 | 23.护送女士（新人类）；31.因为是朋友1（Mr.2与草帽）；37.因为是朋友2（Mr.2与革命军）；49.可比的修行日记3（新人类）；55.全世界最美丽的人3（Mr.2军）；64.强大又美丽的女王们（Mr.2军） |
| Mr.3 | 41.恶之商会（巴洛克工作室）；66.此处是地狱的大型要塞（脱狱者） |
| 贝拉密 | 41.恶之商会（堂吉诃德海盗团）；60.保护家族（堂吉诃德海盗团） |
| 瓦帕 | 74.打扮对决3（赤裸军） |
| 卡古 | 10.鱼人vs兽人（动物系能力者）；37.因为是朋友2（CP9）；48.神的梦幻大作战2（动物系能力者）；65.CP9vs世界政府（CP9）；78.能力者殊死战（动物系能力者） |
| 杰布拉 | 10.鱼人vs兽人（动物系能力者）；37.因为是朋友2（CP9）；48.神的梦幻大作战2（动物系能力者）；65.CP9vs世界政府（CP9）；78.能力者殊死战（动物系能力者） |
| 布鲁诺 | 37.因为是朋友2（CP9）；65.CP9vs世界政府（CP9） |
| 可比 | 20.可比的修行日记1（可比军）；45.可比的修行日记2（可比军）；49.可比的修行日记3（可比军） |
| 战桃丸 | 38.海军派系斗争1（戈普海军） |
| 和平主义者 | 51.科学VS怪异（科学军） |
| 人牛怪 | 10.鱼人vs兽人（动物系能力者）；48.神的梦幻大作战2（动物系能力者）；66.此处是地狱的大型要塞（因佩尔地狱职员）；78.能力者殊死战（动物系能力者） |
| 汉尼拔 | 66.此处是地狱的大型要塞（因佩尔地狱职员）；71.打扮对决1（个性派军） |
| 乔兹 | 22.顶尖决战，重演（白胡子海盗团）；52.四皇对决（白胡子海盗团）；68.顶尖决战的恶梦，重演（白胡子海盗团） |
| 比斯塔 | 22.顶尖决战，重演（白胡子海盗团）；52.四皇对决（白胡子海盗团）；68.顶尖决战的恶梦，重演（白胡子海盗团） |
| 霍迪 | 9.巨人vs鱼人（鱼人）；10.鱼人vs兽人（鱼人）；28.神的梦幻大作战（鱼人） |
| 维尔高 | 41.恶之商会（堂吉诃德海盗团）；60.保护家族（堂吉诃德海盗团） |
| 莫奈 | 17.全世界最美丽的人3（莫奈军）；41.恶之商会（堂吉诃德海盗团）；60.保护家族（堂吉诃德海盗团） |
| 巴杰斯 | 52.四皇对决（黑胡子海盗团）；68.顶尖决战的恶梦，重演（黑胡子海盗团） |

# 推荐角色简析

《航海无双》系列”向来不乏强力角色，对原作人物有爱的玩家也可以自己钻研，开发出适合的打法。下面以在关卡中获得更多的“!”为目的，推荐几个易上手的强力角色，助各位读者在白金之路上事半功倍（分析以初期 50 级上限所能解锁的招式为基准）。

## 藤虎



海军总部大将，盲眼的剑客，“重力果实”的能力者，能够随心所欲地操纵重力。作为 3 代的新增角色，藤虎毫不客气地坐上了“本作最强”的头把交椅，操作起来也是出奇的简单。

### 招式分析

藤虎仅凭 R1 键的特殊技这一招就足以独步天下了——通过长按键蓄力可以让陨石变得更大，提升判定范围和伤害，左摇杆还可能控制陨石的落点。蓄满力后的陨石能胜任清版、镇压地盘、击破强敌、积蓄羁绊槽这四项重任，实在是强得令人发指。他的实用招式远不止如此，但凡与“陨石”挂钩的都颇为强力。□□□△发动的重力场能把周围的敌人吸引过来，配合□□□□△召唤的陨石碎块，范围和伤害同样出众，只是出招相对慢些。△□□的小陨石发招快，而且△□起手时形成的小重力场可以把正面的敌人牢牢钉在地上，安全性较高。初期必杀技方面略显逊色，不过一旦习得了消耗 2 条必杀技槽的“火祭”，藤虎就又掌握了一个强力杀招。

### 推荐打法

凭借特殊技的强势，玩家甚至不用掌握更多的打法，战术完全围绕 R1 陨石展开即可。不过需要注意的是，在陨石落地前一旦藤虎被击飞，召唤就会中断，因此战斗中需要与敌人保持在中远程度的安全距离。蓄力的同时以左摇杆调整落点，蓄满力的一发陨石能直接让羁绊槽涨满，周围的敌人尽皆灰飞烟灭……全程只用 R1 和 R2 便能过关。其实在发动羁绊突击后，藤虎的攻击速度会加快，此时不妨多试试其他招式，让战斗过程不至于那么无脑。

### 技能搭配

为了配合藤虎的特殊技陨石，“快速蓄力”和“特殊技强化”是必不可少的。由于经常要保持在中距离作战，栏位有盈余的话也可以考虑装一个“狙击手的心得”。



## 白胡子



“白胡子海盗团”船长，曾是四皇之一，“震动果实”的能力者，拥有操纵震动的能力。虽然在原作剧情中英勇战死并被黑胡子夺走了能力，但白胡子在游戏里依旧强得毁天灭地。

### 招式分析

白胡子的招式大开大合，足以震动大气的力量伴随着冲击波，往往能将敌人吹飞。主力技为□□□□△，此招可以长按键蓄力，蓄满力后挥拳打出的冲击波判定范围广、距离极远。R1 键的特殊技也是施放冲击波，同样可以蓄力，有效距离稍逊于前一招，不过胜在出手快。在使用这些蓄力技的过程中千万要注意，切勿按过头，一般当他全身发光、左手出现球形的大气效果时就可以释放了，否则蓄太久有可能会出现咳嗽的情况（毕竟是英雄迟暮），导致出招中断，白白浪费时机。△△□□的最后一下能以大气之力把远处的敌人拉过来，想主动近身战时不妨善加利用。消耗 2 条必杀技槽的“天地鸣动”也是积蓄羁绊槽的可靠手段。

### 推荐打法

战术以冲击波为核心，平时在中远距离发动□□□□△，前面的动作全部挥空都无所谓，只要冲击波能完成蓄力并冲向敌群，就足以展现其价值。发动羁绊突击期间白胡子不但攻击速度会变快，所有招式的有效判定都会变广，而且不再需要长按键蓄力，发招直接就是蓄满力的状态，仿佛回到了年轻时的全盛期。因此羁绊突击状态下建议直接以特殊技连发的方式，配合回避取消硬直，即 R1 → × → R1 的操作就能连续打出冲击波，以排山倒海之势将周遭的所有敌人一扫而空。

### 技能搭配

技能方面的配置有些类似藤虎，主力技可以通过“□□□□△连续技强化”和“特殊技强化”来进一步加强，“狙击手的心得”则能让远程作战的威力尽显。




## 提奇（新世界）



“黑胡子海盗团”船长，背叛白胡子后组建了自己的海盗团，“黑暗果实”的能力者，能将一切物体吸入黑暗。在吸收白胡子“震动果实”的力量后，以双恶魔果实能力傲视群雄。

### 招式分析

提奇的“暗穴道”非常独特，分为“吞噬”和“解放”两个步骤。以□□△△为例，发动至第 3 下时前方的敌人会被黑暗拖入地底，第 4 下解放时一口气爆发伤害，此招主要用来对付近处的敌人。远距离作战时则以△△□□为主，虽然黑暗的有效范围不大，但可以用左摇杆控制它移动并袭向目标，等沿途敌人尽皆堕入黑暗后，再以 R1 键的特殊技发动解放。暗穴道甚至能把发动强化状态下的强敌直接拖下地，单凭这一特性就足以笑傲江湖。新世界版本的提奇能力进一步强化，很多招式都会伴随着白胡子特有的冲击波，虽然不能蓄力，但我们要的是白胡子的“天地鸣动”，黑胡子发动此招只需 1 条必杀技槽，性价比高得吓人。

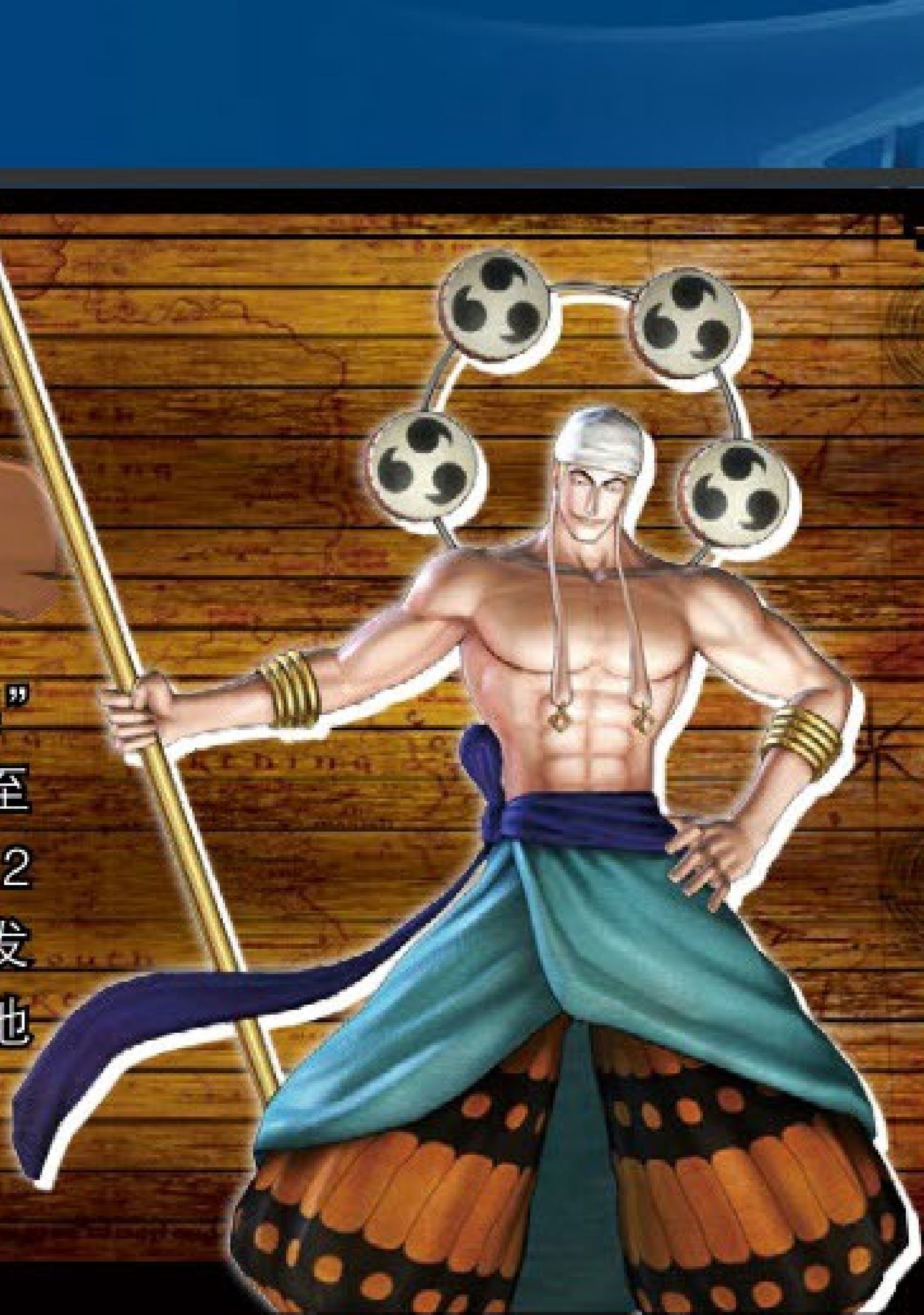
### 推荐打法

在中远距离以△△□□发动暗穴道，保证自身安全的同时通过摇杆调整路线，尽可能多地把敌人都拉进黑暗，然后以特殊技瞬间造成巨大伤害。提奇的优势在于对付强敌时非常安全，手动操纵黑暗可以实现多段判定，无论对方是何等人物都能直接拉下马的架势堪称霸道，即使是自然状态的恶魔果实能力者，昏厥槽也会因此大幅削减。发动羁绊突击后，就可以凭借攻击速度和防御力提升的强化效果爽快猛攻了，继承自白胡子的□□□□△同样能对单体造成巨大伤害。

### 技能搭配

“△△□连续技强化”用来强化主力技，“狙击手的心得”提升对远处敌人的伤害，由于解放暗穴道时敌人往往是浮空状态且有多段伤害，因此“空战的知识”也可以一用。





## 艾尼路

君临空岛的神，“雷电果实”的能力者，能够操纵雷电，甚至身体都能幻化为雷。艾尼路相比2代稍有弱化，尤其□□□□△发动的“万雷”远逊于前作，但他仍旧是实力排在前列的强者。

### 招式分析

艾尼路的特点是独有一条“雷电槽”，最大值为4格。根据当前雷电槽的积蓄量，许多带放电属性的招式都会发生变化。以□□□△为例，雷电槽为0时放出的是攻击前方小范围的“雷鸟”；消耗2格雷电槽可以使出攻击前方的“雷兽”，狼型雷电在左右跳跃时扩大了攻击范围；消耗4格雷电槽则能发动横扫周围敌人的“雷龙”，旋转两圈的威力和攻击范围都极为出色，实乃清版杀敌、镇压据点必备神技。因此，回满雷电槽是展开猛攻的前提条件。非羁绊突击的情况下，△△□□能在发动广范围雷击的同时回复1格槽；△□□的攻击范围极小，且需要一定的蓄力时间，转棍子期间毫无防备，但每次可回复2格槽。此外，R1特殊技会发出一个雷球，并瞬间移动至接触到雷球的敌人面前，能作为快速突袭的起手。消耗2条必杀技槽的“雷迎”兼具威力和积攒羁绊槽的能力，推荐尽早习得。

### 推荐打法

建议先在没有敌人的安全区域以△□□快速蓄电，然后冲入人群密集的地带以耗4格槽的□□□△开打，一发雷龙清场的同时羁绊槽也基本能瞬间蓄满。由于发动羁绊突击或羁绊必杀技后，雷电槽都会自动补满，因此“蓄电→雷龙→羁绊突击→雷龙→羁绊必杀技→雷龙”这样简单的循环就足以应付大部分战况。在发动羁绊突击的状态下，艾尼路是以雷电的自然状态存在，因此敌人的通常攻击均对他无法奏效。非要找缺点的话，就只有“能和他触发特殊同盟效果的伙伴太少”这一点了。

### 技能搭配

艾尼路专用的“心网”能令雷电槽的回复量翻倍，“□□□△连续技强化”则能强化主力技雷龙的性能。凭借以上特性，用雷神场均获得“!”3000以上简直轻而易举。






## 伊娃科夫

革命军的干部，“荷尔蒙果实”的能力者，能够自由操纵荷尔蒙对人体进行改造。可能不少玩家会因为外貌而对伊娃科夫弃之不用，实际上他在初期可用的角色中是最容易打出高“!”的。

### 招式分析

伊娃科夫的特点是带有头像图标的招式能通过荷尔蒙令脸部巨大化，发动△△△或△□后头部会发光，在这个状态下使用眨眼系攻击（WINK）的威力和范围都能得到大幅提升。△□□发动的“地狱之WINK”在发招过程中能自动带入脸部巨大化状态，兼具威力、攻击范围和羁绊槽积蓄能力，上手难度极低。初期必杀技“妖王治愈荷尔蒙”相比消耗2条必杀技槽的“银河・WINK”更适合用来积蓄羁绊槽，而且自带回复体力的效果，在道具较少的梦幻冒险日志中颇为实用。R1的特殊技属于搞笑型招式，会让杂兵的脸部巨大化、被打倒后自动越滚越远，欢乐度十足但实用性欠佳，而且对强敌无效。（这点太遗憾！）

### 推荐打法

由于△□□在发动时需要一定的蓄力时间，太靠近强敌有可能被对方打断，因此建议在距离敌群一段距离时就开始按键，发动的眨眼攻击足以波及到视线范围内的敌人，一般2～3发就能蓄满羁绊槽。伊娃科夫属于“新人类”类型，在羁绊突击发动期间与敌人的距离越近、攻击力就越高，故发动羁绊突击后就要设法转入埋身战。推荐先在中距离以△□□□将强敌打成昏厥状态（蓄力越久威力越大），然后近身以□△△△展开连续输出。

### 技能搭配

伊娃科夫的专用技能“脸部成长荷尔蒙”必要性不大，推荐装备“△□连续技强化”用于强化主力技“地狱之WINK”，“狙击手的心得”则能提升中远距离攻击时的威力。



## 大熊



王下七武海之一，顺从世界政府，并提供自己的身体用作“和平主义者”的研究实验，“肉球果实”的能力者，手掌上的肉球可以弹开一切物体。虽然其貌不扬，但大熊其实是个简单实用的角色。

### 招式分析

大熊的招式范围都非常出色，□□□△发动的压力炮能扫过前方约180度的范围，羁绊槽的积累效率极高，一般两轮就能蓄满，是他的主力技。□△△弹出的熊掌飞行距离较长；□□△△喷出的激光则适合用来攻击近处的强敌；□□□□△的描述是“将敌人弹至天空的尽头”，实际上拍中的目标消失后一会就会在身边出现，单体伤害颇为可观。R1键的特殊技属于弹返型，将左手举在身前，一旦敌方发动攻击就会弹出一个巨大的熊掌，令其遭受重创。通常必杀技自带回血效果、稳定可靠，消耗2条必杀技槽的“熊掌冲击”则堪称大杀器。

### 推荐打法

平时冲入敌群主要以□□□△快速积蓄羁绊槽，发动羁绊突击后可选的招式就非常丰富了——□□△△△的激光会连喷两轮，△△□□□的连续压力炮同样得到强化。对付强敌推荐先用特殊技弹晕对方，尤其高难度下强敌的攻击频率极高，弹返2～3次就能直接把昏厥槽清空，但需注意调整自身朝向，而且有部分招式无法弹返(对付黄猿、赤犬等角色时会略显吃力)，发动时机需要花点时间练习。大熊的“人形兵器”特性是羁绊突击发动期间击倒敌人越多攻击力越高，因此羁绊突击持续时间越长就越强，令他的实力得以慢慢显露出来。

### 技能搭配

技能方面建议用“□□□△连续技强化”、“特殊技强化”等加强主力技的性能，此外也推荐以“英雄之力”进一步提升攻击力，增加长期战的伤害输出。






# 奖杯攻略



| 奖杯总数 | 40 | 铜杯 | 23 | 银杯 | 13 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10 |
| 白金所需时间 | 80小时左右 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通过关次数 | 传奇冒险日志1次＋梦幻冒险日志1次 |

| | |
|---|---|
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金路线

《航海王 航海无双3》拥有着不俗的素质，前中期的游戏体验很好，不过作为“《无双》系列”中的一员，想达成白金还是免不了要经历漫长的“刷刷刷”。奖杯列表乍看之下不难，玩家甚至无需取得所有的技能以及全部241种硬币，恶梦冒险日志模式也可以完全不用打。达成91%的奖杯完成度其实只需要40小时左右，但偏偏就是“我们知道所有的历史……”这个金杯会令耗时整整翻上一倍，因为全部64名角色的伙伴等级都要刷到最大。推荐的白金路线如下：

1. 以“困难”难度开始传奇冒险日志模式，优先达成关卡传奇度的相关条件，实在无法同时完成的秘宝事件，以及需要用特定角色才能触发的秘宝事件，可以等过关后重新选择“简单”难度来快速达成。人选方面推荐专注用路飞，不断提升他的等级，这样能让其他角色直接以花钱的方式快速升级。本作中的钱是不用刷的，因为根本用不完。

2. 梦幻冒险日志模式推荐与传奇冒险日志模式同时进行，这样的好处是可以快速获得大量的技能海报，便于解锁包括“帅气动作”、“战场之星”、“斗志高昂”等在内的实用技能。而且此模式大部分关卡都非常简单，达成S级评价基本没有难度。

3. 传奇冒险日志和梦幻冒险日志的传奇度都达成100%，把贝里商店的鉴赏项目购置一空后，就要开始漫长的“刷伙伴等级”马拉松，具体请参看前文的“伙伴升级指南”和“推荐角色简析”。有双手柄条件能节省一些时间，忍受枯燥的重复作业直至白金弹出的一刻吧！

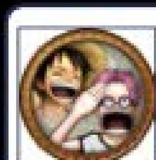





**我要成为海盗王！！！！**




取得条件：取得所有奖杯



**永远是朋友。**




取得条件：完成传奇冒险日志的序章

出发吧！！！向着“伟大航线”！！！！ 铜杯
取得条件：完成传奇冒险日志的第1章

“黄金乡”……就在空中！！！ 铜杯
取得条件：完成传奇冒险日志的第2章

我们这伙人净会惹麻烦！ 铜杯
取得条件：完成传奇冒险日志的第3章

两年后！！！香波迪群岛见！！ 铜杯
取得条件：完成传奇冒险日志的第4章

他的意志，由我们来继承！！！ 银杯
取得条件：完成传奇冒险日志的最终章

在这片海域一切常识都不管用。 铜杯
取得条件：在梦幻冒险日志当中完成5座岛以上

这种事情……去看看就知道了！！！ 铜杯
取得条件：在梦幻冒险日志当中完成15座岛以上

现在如果见面了……就和约定不同了啊，路飞！ 银杯
取得条件：完成梦幻冒险日志

人的梦想！！！是不会终止的！！！！ 金杯
取得条件：完成梦幻冒险日志中的“最后之岛”
奖杯说明：在梦幻冒险日志中通过杰克斯所站立的岛屿后，推荐等级为100级的“最后之岛”就会出现在海域上。不过由于本模式固定为“普通”难度，玩家并不需要有突破成长极限的高等级角色来挑战，只要用好了前文介绍的几个强力角色，50级足以完成本关。

来吧，到海盗的最高峰！ 铜杯
取得条件：在任一章节中达成综合S级的战绩评价

到顶点去吧！！！ 银杯
取得条件：使任一章节的传奇度达到100%

我把世界上的一切都放在那里了。 金杯
取得条件：使所有章节的传奇度达到100%

接下来……我们应该去追求什么样的浪漫呢？ 铜杯
取得条件：使鉴赏室的收集率达到25%以上

我们知道所有的历史…… 金杯
取得条件：使鉴赏室的收集率达到100%
奖杯说明：本作最为耗时的奖杯，鉴赏室的收集率达成100%需要完成以下项目——①人物事典、②用语辞典、③鉴赏事件、④鉴赏音乐、⑤伙伴图鉴、⑥传奇度。（宝藏图鉴是没有收集率一项的。）玩家要做的是——①传奇冒险日志通关并达成100%传奇度；②梦幻冒险日志通关并达成100%传奇度，其中杰克斯所站立的岛屿至少需要打3次，解锁3种事件影像；③在贝里商店购入所有鉴赏影片和鉴赏音乐；④全部64名角色的伙伴等级达到最大。最为耗时的无疑是刷满伙伴等级。

干得好，佐罗。 铜杯
取得条件：首次使出羁绊攻击

小菜一碟，船长。 铜杯
取得条件：首次使出羁绊突击

救命！狙击王……！！！ 铜杯
取得条件：首次使用英雄力量

……喂，厨师，你帮我一下，只要十秒。 铜杯
取得条件：首次切换伙伴

我们不早就是伙伴了吗？ 铜杯
取得条件：使1名角色的伙伴等级达到最高

你们全都是我的家人啊…… 银杯
取得条件：使20名以上角色的伙伴等级达到最高

我们变成通缉犯了！！ 铜杯
取得条件：取得1张技能海报

我的悬赏金升成4亿了呢！！！ 银杯
取得条件：取得20张以上技能海报

我说要超越你，就是要超越你！！！！ 铜杯
取得条件：取得1个技能

成长为和那顶帽子相称的男人了…… 银杯
取得条件：取得20个以上技能
奖杯说明：白金并不要求全技能，而且在刷全伙伴等级最大的过程中，取得的技能肯定不止20种。

财宝我就收下了。拜拜！ 铜杯
取得条件：获得1个硬币

好像还有别的种类啊。 铜杯
取得条件：获得50种以上硬币

地上堆了这么多啊？ 银杯
取得条件：获得100种以上硬币
奖杯说明：白金并不要求全硬币，因此只要把两个模式传奇度相关的条件都完成，并令1名角色足以突破成长极限即可，100种可谓轻而易举。

我还可以变得更强。 银杯
取得条件：使1名角色突破成长极限

舍命跟我来吧！！！ 银杯
取得条件：解锁所有的角色以供使用

管你们有几万人！都给我放马过来吧～！！！ 银杯
取得条件：总击倒人数超过10万人

不愧是路飞君的伙伴们…… 银杯
取得条件：累计以羁绊攻击击倒1万人以上

果真是传说中的怪物！！！ 银杯
取得条件：累计以必杀技击倒1万人以上

拥有最可怕的力量……！！ 银杯
取得条件：在1次羁绊突击当中击倒300人

若没办法做到这种程度，船长就要换人当了。 铜杯
取得条件：在1场战斗中击倒1000人

那小子……有了一群值得信赖的伙伴了。 铜杯
取得条件：在1场战斗中使出3名不同伙伴的羁绊攻击

就是因为什么都做不到，大家才会来帮我啊。 铜杯
取得条件：在1场战斗中使出20次以上羁绊攻击

从现在起我要真正当一回你们那个“传说中的英雄”了！！！ 铜杯
取得条件：累计使用100次以上英雄力量

那就不要小看了……你同伴的潜力！！！ 铜杯
取得条件：和4名伙伴一起发动羁绊必杀技
奖杯说明：除了玩家操作的角色外，还需要有4名达成同盟的羁绊伙伴，然后在发动羁绊突击的状态下使用必杀技。






# 顽皮狗与古惑狼

## ——PlayStation吉祥物的诞生与没落

文 藤曦 编 古林 美编 咕噜



## 四只顽皮狗

1994年的夏天，顽皮狗还是一家只有两个人的公司，安迪·嘉文和多年好友杰森·鲁宾总共推出了6款游戏，他们开始寻求扩张。

1993到1994年间，顽皮狗将之前赚到的钱都投入到次世代游戏的开发，打造了3DO格斗游戏《战士之路》。1994年夏天，该作终于完成开发，顽皮狗将其发行权卖给了环球影业。与此同时，他们答应与环球签署所谓的"管家协议"——即由环球成为其今后游戏的独家发行商，顽皮狗随后搬到了洛杉矶，在环球的办公楼里工作。安迪·嘉文因此而放弃了正读到一半的麻省理工学院博士学位。

对于他们的下一款游戏，嘉文与鲁宾争论了好几个月。公司从波士顿搬到洛杉矶时，他们是一起驱车前往的，在整整三天的车程里，二人终于讨论出初步方案。当时嘉文与鲁宾研究最多的是街机游戏，他们发现但凡成功的街机游戏，都在朝着3D的方向转型。赛车游戏有《VR赛车》、《山脊赛车》，格斗游戏有《VR战士》，射击游戏有《VR战警》。他们从中嗅到了革命的气息，于是决定从一个尚未被3D化的热门游戏类型着手，率先抓住必然到来的市场契机。

顽皮狗最拿手的就是平台动作类游戏，在八九十年代是最重要的游戏类型，以《马里奥》、《索尼克》等大作为首的游戏系列甚至代表了最主流的市场。

从波士顿开往洛杉矶的第二天，当汽车穿过芝加哥，进入到广袤的美国中部大平原，嘉文与鲁宾吃着麦当劳，遛着爱犬（它也吃着麦当劳），心中的构想逐渐成型。

两人把这款游戏戏称为"索尼克的屁股"，他们的设想是：3D的平台动作游戏将会是怎样的？因为要操作主角往前跑，所以玩家将一直"盯着索尼克的屁股"。这样一来无法表现生动的角色形象，而且还要担心镜头变化带来的晕眩感，以及玩家对于纵深的判断困难等问题。

在离开波士顿之前，顽皮狗招聘了第一名员工（他直到1995年1月才成为全职员工），他是嘉文在麻省理工的同学，一位才华横溢的程序员，名叫大卫·巴戈特。而成为环球旗下的工作室后，他们还得到了另一个关键人物的帮助——时任环球游戏部门副总裁马克·塞尼，他曾参与开发《疯狂弹珠》和《索尼克2》，当时已是业内颇有名气的人物。正是这四个人成为了《古惑狼》的缔造者。

四人一致同意，3D平台动作游戏确实是一个难得的机会。当时还没有听说哪个厂商在制作这种游戏，而宫本茂正在开发的《耀西岛》也仍是一款2D游戏。不过更重要的初步问题是：哪个平台?

顽皮狗对于3DO并不看好，而由于环球的关系，他们当时已经可以拿到世嘉SS与索尼PS的开发机，发现SS的硬件设计过于复杂，开发环境恶劣，而索尼在游戏业虽然没有基础，但硬件技术非常优秀，且公司实力强大。于是，顽皮狗很快做出以PS为目标平台的决定。他们成为美国最早加盟PS开发阵营的工作室之一，甚至以3.5万美元一台的高昂价格购买了开发套件。

杰森·鲁宾说："安迪和我总是喜欢寻找别人没有注意到的机会，填补空白。我们做《战士之路》是因为当时最流行的是格斗游戏，而3DO上还没有格斗游戏。我们做PS的3D平台动作游戏，也是考虑到世嘉已经有了《索尼克》，而任天堂有《马里奥》。与其和那些大师级作品正面碰撞，还不如去一个没有对手的平台。"对于一个小开发商来说，这无疑是一个十分精明的选择。当初《战士之路》公布后，




▲杰森·鲁宾、安迪·嘉文与他们的顽皮狗摩根抵达环球公司。

就被媒体当成3DO与其他主机进行对比的参考游戏，使其获得大量的免费报道，并且得到了3DO死忠们的鼎力支持。

当时正是平台动作游戏如日中天之时，即使只是二线的平台动作游戏，销量往往也要高于面向成年人的一线大作。顽皮狗仔细研究了市面上最畅销的平台动作游戏，策划了多个方案，其中有一个方案是嘉文本人非常喜欢的：其名为Alosaurus and Dinestein，类似于《回到未来》的故事情节，会有恐龙出现，以横版卷轴的方式进行游戏。

但顽皮狗最后还是锁定了“索尼克的屁股”，简单地说就是将《索尼克》的视角旋转90度至角色后方，但是为了避免玩家只能盯着角色的屁股，顽皮狗采取了多视角多处理的方式，使主角能够面向屏幕，以逆向的“索尼克屁股”朝屏幕奔跑。其次是增加了一些类似于传统平台动作游戏的2D关卡，能够确保高质量的关卡设计。

杰森·鲁宾说：“为PlayStation制作一个吉祥物游戏说起来容易，但成功几率微乎其微。要知道，我们只有两个24岁的毛头小伙，迄今为止最畅销的游戏也不到10万套销量！但我们什么都缺，就是不缺信心！”

# 打造吉祥物

为PlayStation设计吉祥物的目标确定了下来，接着就是寻找一种动物为原型。就像世嘉做的刺猬、华纳兄弟做的袋獾一样，顽皮狗要选择的是大部分人不了解的可爱动物。于是他们买了一套《塔斯马尼亚哺乳动物指南》，翻了一遍之后锁定了三种动物：袋熊、长鼻袋鼠和袋狼。他们设计了一个叫“袋熊威利”的角色，嘉文与鲁宾都很喜欢。但一个月后他们得知已经有另外一家非游戏公司注册了相关商标。在1994年10月，该角色变成了袋狼。

关于主角形象与性格的设定一直进展缓慢，而敌人的人设却推进得很快。某日顽皮狗四人组在环球影城附近的一家意大利餐厅吃饭，嘉文在席间想到一个大头博士型反派，这也是当时动画片里常见的幕后大反派形象。他有一大群爪牙，但（自以为）总是被这群成事不足败事有余的下属坏了大事。嘉文决定将这个角色取名为Neo Cortex博士。

顽皮狗的设想是结合《超级马里奥》和《超级大金刚》的玩法，同时又有好莱坞动画般生动的动作与夸张的表情。他们决定招聘一些好莱坞的卡通设计师，这在当时是非常罕见的。查尔斯·赞比拉斯和乔伊·皮尔森就在此时加入了顽皮狗。查尔斯主攻角色动作，而乔伊主要做场景。他们对《古惑狼》的整体美术风格起到了至关重要的作用。另一名关键人物是1995年1月加入的鲍勃·拉菲，这位年轻的天才美术设计师日后成为了顽皮狗的美术总监，奠定顽皮狗作品在美术上的非凡成就。

查尔斯本人是个速写大师，简单几笔就能描绘出生动的卡通表情形象。他能将策划们所描述的形象瞬间画成草图，给人的感觉就像是把脑袋里想到的形象一下子画出来。关于Cortex这个角色，策划的描绘是：“一个大头小身子的疯狂科学家，穿着有点像来自纳粹时代。”不到两分钟，查尔斯就把他的形象画了出来。

而乔伊在场景设计方面有同样的功底，不过场景构图毕竟更为复杂，所需的时间也更长一些。由于“威利”来自塔斯马尼亚，因此故事舞台被设定为一个神秘的海岛。邪恶的天才Cortex博士需要在海岛上建造一些基地，于是就需要丛林、诡异的城堡、邪恶的土著部落、落日寺庙、阴森森的洞穴等各种场景。早期他们一度想到恶搞版的复活节岛，岛上到处都是脑残版提基人。

关于主角的形象，顽皮狗的设想是不需要与现实的动物原型关联，实际上古惑狼的最终定稿并不像袋狼，用杰森·鲁宾的话说：“角色形象51%是根据技术与美术需要决定的，另外49%是灵感所致。”

八九十年代的很多经典角色都是机能限制下的产物，进入3D时代后的PS也不例外。为什么古惑狼是橙色的？并不是因为设计者喜欢，实际上当时他们设计了多种颜色的形象，然后做了一些可能的场景方案，最后发现橙色是最为协调的。红色在老电视机上的显示效果非常惊悚。而将古惑狼定为橙色后，顽皮狗发现熔岩关卡就不能做了，因为在场景中不容易区分出来，而在当时的平台动作游戏中，熔岩关卡是非常普遍的。

为什么古惑狼的脸这么大？因为当时的画面解析度太低，要表现顽皮狗引以为傲的表情细节，只能将脸做大。而脸太大的副作用是头部不容易转动，因此顽皮狗只能给他设计独特的移动方式。

为什么古惑狼要戴手套？背部有斑点，以及采用亮颜色的胸部？因为解析度不够，建模光照太简陋，多边形数量有限。顽皮狗只能通过这些小细节，让玩家更清晰地分辨古惑狼当前的位置角度。如果你看到了斑点，就说明古惑狼是背部正对屏幕，如果是亮黄色说明是正对屏幕。在奔跑时他的手臂可能会穿过身体，难免会与泥土混淆，戴上白手套后，玩家就能更快判定古惑狼的手臂动作。


▲古惑狼的原设计方案。

《古惑狼》的开发过程中不断与各种技术限制做斗争。乔伊和查尔斯可以随意设计角色形象，但最终还是需要通过鲍勃和杰森来将其实现，而实现的过程中根据技术上的限制，最终修改并成型。查尔斯交出手稿后，鲍勃和杰森就要开始计算：240像素高的屏幕，角色占屏幕高度的六分之一到四分之一，也就是只能有40到60像素的高度。帽子占角色高度的八分之一，也就是只能有五六个像素的高度，帽子上面有彩带，但是按比例彩带连一个像素都不到，所以只能取消彩带……

古惑狼在某个设计原稿中绑着盗贼头巾与彩带，还有一条细长的尾巴，这些细节马上就被拍死了，因为PS无法为这些动态的小细节提供足够的像素。在他裤子下面露出的一点脚踝也必须去掉，因为实际显示出来时会变成不断闪烁的橙色亮斑。

不过Cortex就不存在这些问题，因为并非由玩家控制的角色，顽皮狗可以让他占据更大的屏幕比例，所以能保留更多细节。Cortex是杰森本人最喜欢的角色，他至今还保留着他的初版线稿。


▲安迪·嘉文私人保存的古惑狼设定草稿。

# 顽皮狗的秘密




在美术组进行角色设定的同时，安迪·嘉文与大卫·巴戈特正绞尽脑汁为PS开发一套全新的引擎与开发工具。嘉文说：“我们的格言是：不管吞不吞得下，先敞开肚子吃，然后再想一些疯狂复杂的办法把它消化了。”

当时PS有一个罕见的512*240视频模式，这是大部分人没有注意到的，与标准的320*240解析度相比，它消耗的显存太多。但采用该模式后，画面清晰度大幅提升。顽皮狗发现PS对于未贴图三角形的着色渲染非常优秀，在512模式下能够与320一样快。在技术与美术方面同样精通的杰森指出，由于3D角色的体型较小，在像素较少的情况下，通过着色渲染做出来的角色看起来并不比贴图角色差。于是顽皮狗决定给角色更多的多边形、较少的贴图。这个简单的做法有很多好处，不仅通过更多的多边形实现更生动的动作，同时也避免了PS缺乏贴图矫正而产生的一些视觉问题。

顽皮狗的目标是迪士尼的动画水准，而一部优秀动画最重要的就是生动的动作。当时大部分游戏使用的是只有1个关节的骨骼系统，动作非常僵硬。而顽皮狗启用了顶点动作系统，以PowerAnimator实现了在当时来说相当复杂的3~4个关节。但以当时PS的性能，要直接实现这样的动作系统是不可能的。所以顽皮狗通过手动逐帧调整的方式，硬是模拟出了多关节动作系统。当时没有人有胆量这么做。除了非常耗时之外，还需要开发一些复杂的汇编语言。


▲古惑狼克拉修背上的斑点。

从那时起，技术复杂就成为顽皮狗作品的标志之一。

顽皮狗还要创造一个庞大而细节丰富的世界。大卫、杰森与安迪一起对《毁灭战士》之后的优秀3D游戏进行了分析，他们得出的结论是如果使用大量的画面预计算处理方式，可以处理更多的多边形。简单地说就是要放弃镜头的自由转动，通过半固定的多分支轨道式镜头，结合预计算方式，实现了出色的视觉效果。这种镜头处理方式的原则是镜头大部分时候都跟着古惑狼，不管是正对还是背对，实际上都是在有多个分支的轨道上移动。在《古惑狼》一代中实现了800多个多边形，二代之后更是增加到1300个，这远远超过了同时期的大部分游戏。同时顽皮狗通过巧妙的关卡设计，比如利用树木、墙壁、拐角等场景遮挡远景，降低了运算负担，能够更好地处理近景物体。给人的直观感受是《古惑狼》的3D画面质量已经达到了N64的水平。

顽皮狗决定使用基于IRIX和SGI的工具组，游戏本身甚至可以在SGI工作站上运行（使用极其笨拙的键鼠操作）。虽然效果更好，但代价是要给程序员们购买一台10万美元的SGI，而不是3000美元的PC。这在当时也是罕见的大手笔。毕竟那时50MHz的奔腾处理器加上8~32MB的内存就已经是非常好的电脑配置了，而SGI用的是250MHz的64位处理器，搭载256MB或512MB的内存。到1997年，安迪·嘉文用的工作站已经升级到4G内存！由于这些工作站的计算性能过于强悍，安迪不得不使用一些编码工具，将计算性能分散到视频硬件，分给办公室的其他电脑，这样就能每天24小时不断地并行处理数据。即使有了七八台机器组成的“计算机农场”，仍然需要花费几个小时进行单个关卡的处理。

由于使用了华丽的512*240解析度，剩下能够使用的贴图内存捉襟见肘，安迪不得不写了一个更优秀的贴图压缩算法，甚至使用了更前沿的虚拟内存系统，将8~16M的关卡数据压缩到PS区区2M的内存里。大卫则发明了一个双向10倍速压缩器，将128M的关卡压缩到12M，再使用一些特殊工具，建造出巨大的3D世界。

以当时的标准来看，《古惑狼》的关卡是非常庞大的，以至于做出来的第一个测试关卡甚至无法在PowerAnimator上加载出来——虽然使用的电脑拥有256M的内存。后来只能将其分为16块。而即便如此，每一块的加载时间都达到了10分钟。

大卫发明的关卡设计工具能够将各个组成部分转化为文本文档，然后通过10~15个PhotoShop图层表明各个部件如何重组。该工具叫做DLE，可以将关卡的各个区块单独保存。美术人员用PhotoShop和文本文档进行调整，然后加载各个区块检查错误。

《古惑狼》开发过程中最大的技术突破是安迪·嘉文开发的LISP编程语言，整个游戏的所有玩法内容都是通过LISP编程的。它使得顽皮狗在整个PS时代一直保持着技术领先。

杰森·鲁宾说：“《古惑狼》成功的秘密是美术，而美术的秘密则是程序。安迪和我打破了很多规则，首先也是最重要的是我们没有按照PS的库限制。以至于其他开发商老是抱怨《古惑狼》是不是用了索尼某种秘密的库。实际上恰恰相反，《古惑狼》几乎就没怎么用索尼的库。”

顽皮狗的诀窍是用树叶等不怎么占用多边形数量的物体遮蔽远景，这样就能留更多的多边形给前景物体，比如箱子、敌人、平台等。每一次关卡构造一旦有所改动，哪怕只是增加了一个平台，都要对背景的多边形数重新进行优化安排。每次修改之后需要处理12小时才能看到结果。

初代古惑狼克拉修使用的多边形数量是512个，仅有的贴图是身上的斑点和鞋带，他的建模直到4代之后才开始改变。这512个多边形的建模，是花了1个月的时间才最终确定的。由于角色身上基本没有使用贴图，不仅意味着可以使用更多的多边形，而且也避免了贴图拉伸以及近镜头贴图马赛克的问题。这就是《古惑狼》的画面看起来显得干净的原因。

《古惑狼》更具革命性的是角色的表情和动作。开场画面中的克拉修从沙子中抬起头来，抖了一下，面露困惑的神色。然后他跳了起来，看着镜头，做出标志性的傻笑表情。这生动的一幕立刻塑造了克拉修的个性。没有哪个2D游戏能做出这种效果，在当时也没有其他3D游戏能实现这样的面部表情。在古惑狼克拉修之前，标志性的游戏角色们都没有动态表情，而克拉修能够通过表情表达自己。这就是顽皮狗新动画系统的实力，让顽皮狗所设想的迪士尼动画级动作表现力成为可能。





▲在 1995 年，要做出这样的画面可不容易。

# 碰撞的乐趣



在平台动作游戏里，比人设更重要的是人物的操作。角色操作的编程主要是由安迪·嘉文负责，而马克·塞尼提供了至关重要的帮助。游戏各部分的主要操作机制都经历了五六次的重大改动。

即使是在操作系统大致成型之后，顽皮狗在关卡设计上依然没有明显的进展。早期的两个测试关卡“丛林”与“熔岩”都令人失望，最终没有收录到游戏中。由于关卡过于开放，需要太多的多边形，而丛林关卡的多边形总数超过了1000万。最终成品中单个关卡的多边形数一般不超过100万。

到1995年夏天，大部分美术设计工作都已经完成，包括大多数关卡的布局。顽皮狗选择了其中Cortex的工厂关卡进行游戏玩法的集中研究。第一个成功的关卡（重型机器关卡）实际上是2D的布局，虽然画面是3D的，但镜头保持在侧面，就像传统平台动作游戏一样。在玩法设计技巧上参考了《超级大金刚》，所以比较容易做出有趣的游戏体验。而工厂关卡的构造要复杂许多，镜头更富于变化，有许多移动的平台，有各种机器人。同时要考虑如何让主角的跳跃、旋转等动作有更多的用武之地。

这个关卡实验成功之后，顽皮狗将成功经验应用于新的丛林关卡。虽然环境完全不同，但在关卡路线设计上其实是异曲同工。同时顽皮狗加入了朝向画面深处奔跑的崭新推进方式，这成为安迪本人最喜欢的关卡之一，关卡中的每一个元素都物尽其用：紧跟在古惑狼身后且随时可能将其碾压的滚石、不断下落的木头、需要跳跃的陷阱……丰富的场景元素带来了精彩纷呈的游戏节奏。在此过程中，顽皮狗总结了一套关卡设计的套路。即每一组关卡由2~3关组成，第一关类似于教学关，让玩家先练练手，之后加入一些新元素，并提升难度。

还有一个大问题是：顽皮狗在场景和古惑狼身上耗费了太多的多边形，所以能够留给敌人的就非常有限了，结果就是关卡会显得很空旷，敌人数量太少。主要敌人类型如臭鼬和乌龟，他们的多边形数量虽然只有50~100个，但最多也只能同时显示两三个。为了增强互动性，顽皮狗需要在场景中加入一些多边形数量较少的互动物体。系列标志性的Wumpa果实就是其一，而另一个更重要的就是木箱。

1996年1月，杰森与安迪在一起开车上班的路上想到了木箱的概念。他们需要的是多边形数量少，又能通过组合实现更多可能性的物体，还可以用于解谜设计。方方正正的木箱无疑是最合适的。木箱既可以装东西，又可以拿来投掷，甚至爆炸，更可以堆叠起来。于是在那个星期六，他们暂时放下手头上其他所有的工作，专心策划木箱的应用。安迪负责编程，杰森做了几种功能各异的木箱，还亲自画了一些贴图。他们只用了6个小时就确定了《古惑狼》初代木箱系统的基础，包括普通木箱、生命力木箱、随机木箱、续关木箱、弹跳木箱、炸药木箱、隐形木箱与开关木箱等等。

之后的几天时间里，游戏策划们负责做的工作就是在那些空旷的地方扔箱子，整个关卡构造一下子变得丰富起来。他们还用箱子做了一些奖励关。打破箱子以及捡箱子的动作也在不断优化。最让玩家惊喜的是，打碎箱子拿走里面的东西后，再过5~10秒还有可能冒出来新的Wumpa果实甚至1up奖励。



配上恰到好处的音乐后，这一切变得更令人着魔。《古惑狼》前三代的音效都由迈克·格鲁姆负责，他最擅长制作具有滑稽效果的音效。吃果实的声音，还有1up的效果音都极具洗脑效果。

实际上，古惑狼“克拉修（Crash）”这个名字也是因木箱而来。在此之前，顽皮狗一直无法把主角的名字定下来。当木箱遍布关卡的各个角落后，大家都意识到这个系统已经成为游戏的核心部分。于是主角碰撞（Crash）箱子的动作，就成为了他的名字。

不过因为某些原因，几年后顽皮狗制作《杰克与达斯特》时放弃了木箱的概念，因为觉得“有些幼稚”。而顽皮狗多年亦敌亦友的对手Insomniac Games将其借鉴到“《瑞奇与叮当》系列后”，至今仍保留着这种简单且廉价的快乐。



◀▲ Neo Cortex 博士定稿草图。

# 力挽狂澜

1995~1996年，开发中的《古惑狼》已初露锋芒。领先于同时代的高解析度，独特的预计算技术，高多边形数，30fps的流畅帧率……《古惑狼》给人的感觉是更像N64游戏。以至于当顽皮狗向同行进行演示时，他们都怀疑是不是做了什么手脚。当时顽皮狗还没有为该作找到发行商，虽然顽皮狗与环球影业之间签署了发行协议，但环球本身在游戏业的发行业务还没有真正做起来，实际上并不具备大规模发行的实力。

1995年的感恩节，安迪·嘉文与有电视台编辑背景的美术师黑崎泰勒一起花了两天时间，制作一段2分钟的“预览录像带”。他们故意通过索尼的一个朋友，将其“泄露”给索尼高层。果然，这段精彩的影像牢牢抓住了他们的心。

第一个看到《古惑狼》实际游戏演示的索尼员工是凯丽·弗






1996年3月，索尼与环球终于顺利签署协议，正式确定由索尼发行《古惑狼》。虽然索尼从未正式宣布将古惑狼定为吉祥物，但事实上它已经成为公认的PS吉祥物。在1996年的E3展上，他们用《古惑狼》与N64的《超级马里奥64》正面交锋。



▲古惑狼的 3D 建模在当时来说已是非常“圆滑”了。

罗克。当时索尼高层其实对那段录像带片段的真实性心存怀疑，于是就派凯丽去看看游戏的实际运行情况。安迪与杰森亲自向她进行了演示，详细讲解了如何让画面这么精细的游戏在PS上运行。但精明的凯丽当时发现了一个重大技术问题：当古惑狼在关卡中向前或者向后移动时，都需要加载新数据，而这就意味着CD需要进行一次寻道动作。安迪承认该现象确实存在，而且根据他的预算，玩家将游戏通关，光驱需要进行总共12万次的寻道动作。凯丽听后沉默了，然后她黯然说道：“PS的光驱寿命设计寻道次数也不过7万次……”当时凯丽还想到了其他问题，但她思索再三后说：“这些我们先不对别人说。”回去后，她向索尼高层力荐了《古惑狼》。

当时，SCE美国分公司的高层变动使得进展有所拖慢，但在

之后顽皮狗前往SCE日本总部，向那里的高管们介绍正成为北美PS重点大作的《古惑狼》。顽皮狗准备了一份文档，其中将克拉修与马里奥以及世嘉的梦精灵做对比。但日本高管们对克拉修的人设并不满意。当时日本有一个颇具影响力的游戏业专栏，其中有一篇剖析各知名游戏角色的文章，里面将马里奥和索尼克列为日系血统，而克拉修则是“其他类型”。那个时候，全球游戏业仍是日本的天下，最受欢迎的游戏角色几乎全是日本人设计的。

为了往日系风格上靠，杰森在参加这次会议之前花了几个月的时间恶补日系动漫，阅读了所有相关研究报告，对日本人的喜好总算有了些心得。在会议的间歇，他紧急召见了随行的美术师夏洛特。这次的人设图就是她不眠不休花了48个小时做出来的，当时她在休息室里眼睛都要睁不开了。杰森向她提出了几点整改要求，比如将克拉修的咧嘴大笑脸稍微收敛一些，看起来不那么有攻击性。还有将两颗绿色的大眼珠变成较小的黑色“吃豆人”形状。甚至将克拉修的轮廓进行一定程度的修改。而这一切，必须在15分钟之内完成。

奇迹发生了，15分钟后，杰森带着修改稿再次面见索尼日本高层。这次会议结束后，SCE总部决定在全球市场力推《古惑狼》！

《古惑狼》后来成为在日本市场上最成功的西方游戏之一，实现了西方游戏在日本罕见的百万级销量。在这份功劳背后的另一个功臣，是后来的SCE全球工作室总裁吉田修平。

当时吉田修平已是SCE的一名高管，由于对海外市场比较熟悉，主要负责与欧美开发商对接。在SCE总部决定力推《古惑狼》后不久，吉田修平就被指派为该项目的日方制作人。SCE日本的市场部门基本上是从头制作了一个更加日本化的克拉修用于市场宣传。

也许夏洛特的修改让索尼看到了克拉修具有在日本发光的潜力。也许是日方高管们看到了顽皮狗的努力不懈，以至于不忍心将其否决。也许环球在背后也出了一份力。无论如何，《古惑狼》成为了PS全球软件阵容推广中的一枚重磅炸弹。同时，对于顽皮狗来说，这也意味着更大的压力。

顽皮狗最为恐惧的对手是宫本茂。在《古惑狼》的整个开发过程中，他们一直在担心自己的游戏会在游戏之神的新作面前黯然失色。整个业界都知道任天堂会为N64开发一个3D的《马里奥》，顽皮狗只能默默祈祷，希望自己能比任天堂早一年发售。

不幸的是，任天堂似乎打算将《超级马里奥64》确定为N64的首发游戏，顽皮狗看到了网上流出的游戏视频。这款游戏似乎采用的是真正的开放世界，这让顽皮狗更加惊恐。但是看到实际游戏画面后，发现任天堂创造出来的只是一个方块感十足、简单的开放世界后，顽皮狗们都松了口气。




▲安迪·嘉文旁边的古惑狼形象就是来自日版，更有一种圆滚滚的感觉，比较接近日式吉祥物的身体比例。

# 正面交锋

“古惑狼克拉修”这个名字是在1996年E3展之前才最终确定下来的。当时环球公司的市场部指派了一名高管，那是一个40多岁的中年妇女，一看就知道与游戏玩家群体没有任何交集。在大公司里，往往就会出现这种情况——由对产品不了解的市场部人员决定营销方案，甚至产品内容。这位中年妇女打算将主角定名为“袋熊Wuzzle”，或者“Ozzie the Otzel”。好在这些名字遭到顽皮狗的强烈反对，最后在大家的强烈要求下命名为“Crash Bandicoot”。当时整个开发团队7人一起来到环球互动的办公室，对负责人说：“你们要么就把名字定为Crash Bandicoot，要么就爱取什么取什么，你们自己把游戏做完。”杰森说，在《古惑狼》开发期间，这种由整个团队一起向环球摊牌的时候还真不少。

市场部女高管当时提出的另一个意见是取消或者修改克拉修的女友形象，理由是她的胸部太大，过于媚骚。而顽皮狗认为这样一个角色是完全有必要的，因为游戏的目标玩家是青少年，而这种火辣性感的女孩正是青春期少年梦寐以求的。



▶杰森·鲁宾（左）与安迪·嘉文（右）在E3 1996。

游戏的音乐也是在E3展之前才东拼西凑起来的。这份差事交给了环球影业委派的制作人。他本人也是个玩家，平常总是坐在办公室里玩Konami的飞行射击游戏《性感疯狂大射击（Sexy Parodius）》。他提出不采用传统的游戏音乐，而是创造出所谓的“都市混沌交响乐”，由程序员创造出一些随机的音效，比如鸟鸣、汽车轰鸣、嘈杂的人声，甚至放屁声（真的被写进了音效列表里并重点标注），然后这些音效随机组合。这个提案遭到顽皮狗的反对。之后改为由Mutato Muzika公司负责音乐制作，由乔什·曼塞尔创作了《顽皮狗》的全部曲目，顽皮狗程序员大卫·巴戈特将其转化为游戏音乐。

然后在E3 1996，顽皮狗终于迎来了与《马里奥》的正面对决。

安迪·嘉文说：“对我们来说，马里奥是一把双刃剑。首先，它所吸引的关注把我们也推到了聚光灯下。世嘉因为各种错误的决定与错误的产品而逐渐逼死了自己，于是索尼和任天堂成为一对最大的劲敌，古惑狼和马里奥代表着双方走到了擂台上。实际上，当时就有一本游戏杂志将此作为封面（画面的另一角是拒绝上台的索尼克）。”

最终《古惑狼》不仅没有比《超级马里奥64》更早发售，反而还晚了一个月，以至于不少媒体批判《古惑狼》抄袭了马里奥的许多元素，这让顽皮狗十分光火。

《超级马里奥64》虽然是出自宫本茂之手，但安迪·嘉文对其最初印象并不好，他上手游戏后的第一感受是“什么鬼？有谁知道该做什么吗？”在当时，大部分玩家对于3D游戏都缺乏经验，而《超级马里奥64》的初期引导确实较为糟糕，很容易令人晕头转向。

不过对于《超级马里奥64》，杰森·鲁宾的看法与安迪·嘉文截然不同，他认为该作确实优于初代《古惑狼》，在玩法丰富度以及关卡设计上，《超级马里奥64》都更为出色，操控与平衡性也更完善。后来顽皮狗也从中吸取了游戏平衡性调整方面的经验，比如“DDA”系统，即“动态难度调整”——如果玩家不断失败，游戏难度会逐渐下降，确保所有玩家都能通关。

安迪·嘉文对于《超级马里奥64》的看法是：“我从来不觉得它非常有趣。如果它的制作人不是宫本茂的话，可能必败无疑。媒体热爱它，可能是因为他们大多是任饭，可能是因为它极具创新（这点不假）。但玩家们是两个都爱，因为《古惑狼》的销量也非常高，我们在PS1平台的4款游戏总共卖了约3500~4000万套。”



▲克拉修的性感女友 Tawna。

克拉修成为继马里奥和索尼克之后，业界最重要的吉祥物，虽然索尼从未想过需要一个吉祥物。古惑狼填补了这一空白，并实现了顽皮狗无法想象的成功。虽然单从销量来说，《古惑狼》初代比不上《超级马里奥64》，但顽皮狗凭借其超高的开发效率，一年就能做出一款续作。而马里奥在整个N64时代就只有这么一款游戏，续作《阳光马里奥》直到6年后才在NGC上发售。杰森·鲁宾认为，《古惑狼2》即使不能说超越《超级马里奥64》，至少也绝不比它差。




▲在 E3 1996 期间，宫本茂也到索尼展台试玩了《古惑狼》。

# 激战环球

在《古惑狼》的开发过程中，顽皮狗攻克了许多技术难题。杰森记忆最深的是碰撞侦测系统。《古惑狼》的场景比当时大多数3D游戏都要复杂，如此复杂的环境，如何解决碰撞侦测问题就成为一个巨大的挑战。当时并没有刻意参考的现成技术经验。即使是在《古惑狼》发售后，大部分开发商仍是让角色直接穿过各种物体，根本不理会碰撞侦测问题，物件重叠的现象司空见惯。但顽皮狗对于细节的专注，让他们无法忽略如此碍眼的问题。

安迪和大卫从麻省理工学院媒体实验室找了一个朋友，该实验室研究的是高端的视觉与计算问题，至今仍代表着相关技术领域的全球顶尖水平。他们希望这个朋友能帮忙解决碰撞侦测问题，而他确实在第二天就回电话说有一个完美的解决方案。但实际咨询过后才知道其前提是要有超级计算机的性能，以及数百倍甚至上千倍于PS的内存容量。安迪与大卫挂断了电话，他们决定自己想办法。



《古惑狼》开发过程中的另一个大难题就是环球这个绊脚石。比如环球曾禁止顽皮狗参加首届E3展，因为环球互动希望让外界以为《古惑狼》是由他们开发的。顽皮狗据理力争坚持要参加E3。之后又发生了封面与宣传材料提前泄露事件，而在这些材料中顽皮狗的LOGO都被抹掉了。杰森·鲁宾对这两起事件的反击是自己印了1000多份宣传材料，上面骄傲地写着“顽皮狗，《古惑狼》的创造者及开发商”，在E3的《古惑狼》展台向人们派发。

环球互动与顽皮狗之间的关系日益恶化。环球互动负责人一度冲进安迪·嘉文的办公室，吵闹了半天并恶语威胁。吵完之后他仍然怒气未消，于是跑到靶场，一顿乱枪扫射之后，将遍布弹孔与子弹的靶子挂在了自己的办公室门外。

但是对于环球的马克·塞尼，顽皮狗的所有人由始至终都充满敬意。他不仅帮助顽皮狗解决了许多技术难题，后来顽皮狗与索尼的联姻也离不开他的穿针引线。就在E3 1996，顽皮狗充分感受到了索尼的诚意：他们将《古惑狼》视为自家的重点产品，摆在了最醒目的位置。走到索尼展台，看到几十台显示器同时播放《古惑狼》的画面，那是杰森·鲁宾永远无法忘怀的时刻。

《古惑狼》在那个年代到底有多火？在1996年，美国所有平台的游戏总销量是7400万套，《古惑狼》占了其中的5%。而到了2010年，美国的游戏总销量是2亿套，年度最畅销的《COD 黑色

行动》销量为1200万套，占比约6%。也就是说，按照规模比例推算，《古惑狼》当年的火爆程度与如今的《COD》相当。

在技术上，《古惑狼》在那个年代究竟处于一个怎样的水平？当时很多PS游戏开发者认为，要在PS上保持流畅的帧率，同屏多边形数量不可能超过600个。而《古惑狼》一代的同屏多边形数量就超过了1800个，二代更是高达3100个。更加难得的是，游戏全程保持鲜艳亮丽的色彩。要知道，当时因为大部分硬件显存的匮乏，很多游戏只能在色彩上进行压缩，才能控制贴图内存的消耗。所以像《雷神之锤》等标志性3D大作，都是褐色与土灰的色彩。难怪多边形充足、色彩鲜艳的《古惑狼》一公布，就遭到了业内人士的群喷，人们普遍以为顽皮狗在造假。

从1996年10月开始开发的《古惑狼2》，更是令同时代的开发者们匪夷所思。安迪·嘉文开发了一个新引擎，即“GOOL2”，它的速度是前作引擎的3倍，除了多边形数量大幅增加外，能够处理的动作帧更是前作的10倍。索尼的正式加入也使该作的开发效率大大提升，顽皮狗的员工数量增加到了19人。虽然环球与顽皮狗签了三部曲的发行协议，但从二代开始，游戏的开发经费就由索尼提供。鲁宾说：“环球只负责资金的分配，他们从索尼那里拿到钱后，可能放在手里捂个90天再给我们。”


▲《古惑狼 2》的下水道关卡。

对于顽皮狗来说，环球的存在不仅毫无价值，而且还总是添乱，杰森说：“我们不想把开发者的收益白白交给一个没有对游戏做出任何贡献的公司，而且他们变得越来越不好相处，还总是想将《古惑狼》的成功占为己有。所以我们在《古惑狼3》之后宣布不再继续开发。当时环球互动的管理层都快气疯了。”



▲《古惑狼 3》的长城关卡。

# 没落之狼



▲《古惑狼 4》日版由 Konami 发行。

《古惑狼3》是系列销量的顶点——累计突破了710万套，在PS历史销量排行版上排名第9。与前作一样，顽皮狗只有不到一年的开发时间。为了将游戏品质进一步提升，安迪带领的技术团队开发了三套游戏操作引擎，使其实现了丰富多样的玩法，包括备受好评的摩托车关卡和水上飞机关卡。

在《古惑狼3》的开发末期，顽皮狗与环球之间的冲突也达到了顶点。环球一方面制定了极为严苛的交货时间，逼得顽皮狗只能拼命加班赶工。另一方面，环球又没有为顽皮狗创造加班环境，一到下班时间就把整个大楼的中央空调关掉。洛杉矶的夏天酷热无比，没有空调的办公楼更像一个大蒸笼。根据当时顽皮狗的实测，即使在夜间，楼内温度也能达到37度。这不仅让员工们受不了，服务器也经常因为过热而当机。无奈之下，顽皮狗只能将一些冰桶带进办公楼，用风扇对着服务器吹。员工们则是光着膀子，坐在楼道的椅子上写代码。最后他们将一台空调伪装成小冰箱，才成功运入大楼中，解决了温度问题。杰森说：“如果当年环球仁慈一点、负责任一点，也许今天顽皮狗还在做《古惑狼》呢！”

《古惑狼3》做完后，顽皮狗头也不回地搬出了环球的办公楼，开始制作一款卡丁车游戏。这款游戏的假想敌就是任天堂的《马里奥赛车》，所以使用索尼的吉祥物是理所当然的。但当时顽皮狗已完全无法与环球的管理层对话，角色授权事宜只能通过索尼来完成。《古惑狼赛车》就这样在索尼的支持下诞生了。

《古惑狼赛车》实际上只是一个衍生项目，开发周期只有8个月，预算仅240万美元。这款高效率创造出来的卡丁赛车游戏，全球销量超过500万套，媒体好评如潮，Metacritic统计的平均分达88分。

《古惑狼赛车》发售后，顽皮狗与环球的关系走到了尽头。安迪与杰森自己出资400万美元开发他们的首款PS2游戏《杰克与达斯特》。公司也搬出了环球的办公楼，搬到了离洛杉矶不远的圣莫妮卡，因为索尼的圣莫妮卡工作室就在那里。另一方面，进入PS2时代后，游戏开发成本飙升，顽皮狗的员工数量也大大增加。《杰克与达斯特》的总开发成本达到了1400万美元。安迪与杰森估算该作销量不可能超过《古惑狼》。他们知道游戏产业的利润率将越来越低，风险越来越大。由于对游戏开发感到疲惫，同时也为了让顽皮狗有一个更安稳的环境，安迪与杰森决定将公司卖给索尼。当时索尼非常干脆，对顽皮狗的开价没有任何异议，当场就决定收购。

顽皮狗与环球分道扬镳之后，也就彻底告别了《古惑狼》。由于其IP所有权仍然掌握在环球手中，因此这个PlayStation吉祥物不可避免地走上了跨平台之路。当时随着环球与法国威望迪集团的联姻，《古惑狼》的发行工作转入原威望迪旗下的游戏发行部门。



▲《古惑狼赛车》画面。

2000年11月发售的《古惑狼BASH》是该系列的最后一款PS独占游戏，也是第一款非顽皮狗开发的《古惑狼》。接手开发工作的Eurocom Entertainment因为缺乏经验与实力，只能将其开发为一款派对游戏，参考了“《马里奥派对》系列”，由各种迷你游戏组成。该作的业界反响恶劣，Metacritic评分只有68分。

在《古惑狼BASH》之后，威望迪环球找到了Travellers' Tales开发《古惑狼》的正统续作。这是一家颇具实力的开发商，后来以各种乐高游戏而闻名。但在当时，威望迪环球只给了他们12个月的时间。Travellers' Tales一方面要适应PS2恶劣的开发环境，一方面还要进行跨平台开发，游戏开发时间严重不足。最终《古惑狼4》惨遭恶评，尽管仍凭着IP影响力在北美卖出了195万套，但是与同期发售的《杰克与达斯特》相比，《古惑狼4》就像是上个世代的产物。



▲《古惑狼 BASH》画面。

# 古惑狼重生



▲《古惑狼 双宝》封面。

顽皮狗走后，威望迪环球前后更换了多家开发商，但再也无法振兴“《古惑狼》系列”。2002年，威望迪环球委托Vicarious Visions开发了掌机版的《古惑狼大冒险》，获得了较为正面的评价。该作变成一款真正的横版平台动作游戏，画面与关卡设计都有不少可圈可点之处，但仍然被批判缺乏创新，被普遍认为是横版化的《古惑狼3》。之后几年“《古惑狼》系列”大致保持了Travellers' Tales和Vicarious Visions双工作室的开发体制，前者负责主系列，后者负责掌机版以及主机上的卡丁车、派对游戏等衍生系列。“《古惑狼》系列”以更高的频率进行量产化，但在业界的存在感却与日俱减。

为了振兴《古惑狼》，Travellers' Tales的牛津工作室提出了代号为“古惑狼进化”的新项目，试图打破顽皮狗定下来的游戏基本玩法，将平台动作与RPG结合，加入了许多全新元素。这款游戏最后变成了《古惑狼 双宝》。该作实现了玩法上真正的3D化，提供给玩家一个开放的世界。大部分玩家对此次转型的反响积极，但游戏本身并未达到令人感到惊艳的程度，也并未实现“进化”的目标。游戏发售后，开发团队提交了续作的开发提案，但遭到威望迪环球的否决。

为了拯救不断下坠的《古惑狼》，威望迪环球决定再次更换开发商。这次他们找到了Radical Entertainment，这家老牌开发商用他们新研发的Titanium引擎开发了《古惑狼组队赛车》，紧接着又打造了《古惑狼 泰坦》，这次将主力平台转移到Wii，理由是Wii有更多的低龄玩家。曾经的马里奥劲敌正式投靠任天堂，可惜此时《古惑狼》早已不复当年之勇。

没了顽皮狗的古惑狼，早已失去灵魂，不幸成为资本家们手中的一个普通IP。在“《古惑狼》系列”不断变革的同时，其背后的资本家也在不断易手。威望迪的游戏部门与动视合并，之后威望迪母公司逐步减持股份，并最终退出。原威望迪旗下的游戏IP悉数辗转落入动视之手。

2012年，动视发行部门CEO艾瑞克在接受媒体采访时说：“我爱《古惑狼》，它是我最喜欢的游戏之一，如果可以的话，我很乐意让他回归。”安迪·嘉文、杰森·鲁宾等系列缔造者们也纷纷发声，表示希望看到《古惑狼》重回巅峰。安迪·嘉文建议对“《古惑狼》系列”进行一次重启，讲述起源的故事，回到克拉修与Cortex博士的冲突。在玩法上，他建议采用现代3D平台动作游戏的自由移动方式，技术上采用《华纳全明星》的动画系统，以电影级流畅夸张的动作为卖点。

2013年11月，网上盛传索尼已经从动视手中买回《古惑狼》的版权。之后在PS4的系列品牌形象广告中，出现了古惑狼形象的路标，一个箭头指向橙色的SCE钻石LOGO。媒体也找到了一些蛛丝马迹，比如IGN发现《古惑狼》从动视的官网消失了。虽然之后动视发言人称这些传闻均为谣传，但一些业内人士透露，动视与索尼之间确实正在就相关事宜进行谈判，只是尚未得出结果。

2014年7月，SCE首席执行官安德鲁·豪斯确认，索尼确实正在考虑重启《古惑狼》。之后顽皮狗在IGN的访谈中说，他们有可能会让《古惑狼》与《杰克与达斯特》复活。然而又是一年多的时间过去了，索尼与动视之间的谈判似乎陷入了僵局。

直到2016年，玩家终于看到了破冰的迹象。在《神秘海域4》中，德雷克在自家客厅里玩《古惑狼》，并且以迷你游戏的方式交由玩家操作。这个片段在视频网站上广为传播，再次加剧了关于《古惑狼》重生的猜测。按照常理，游戏中至少应该提及动视的相关法律授权，但整个游戏没有任何相关标示，这表明《古惑狼》的版权可能已经归索尼所有。之后Cortex博士的配音演员在Facebook上透露他将再次为其配音。

E3 2016，在多年的揣测之后，《古惑狼》终于确定归来。由顽皮狗开发的经典三部曲将会以高清重制版的方式登陆PS4。可惜的是，索尼并未像传闻般买下《古惑狼》版权，重制版的发行商仍然是动视。玩家对于系列重启之作的期待再次落空。不过这款高清重制三部曲被认为是《古惑狼》重启之前的试水，若销量理想，或将有重启的可能。种种迹象表明，索尼有意激活这个曾经的PlayStation吉祥物，即使在版权上难以与动视达成协议，只要有索尼的参与，《古惑狼》成功重启的可能性将大大提高。

20年前，《古惑狼》曾助PlayStation在业界牢牢站稳了脚跟。20年后，重返巅峰的PlayStation，有必要复活那只总是咧嘴傻笑的袋狼。


▲《古惑狼 泰坦》画面。

文 KUNIO　编 昴星团　美编 sienna

以素质惊艳的《墨西哥英雄大混战》而声名鹊起的DrinkBox Studios又为PSV平台带来了他们的最新作品《断绝》。本作讲述了一段关于爱与家庭的故事，玩家将操作失去了双亲并陷入异世界的少女萨沙，利用手中的武器，踏上寻找家人并让他们安息的旅程。

# SEVERED

PSV

| 断绝 | DrinkBox Studios | 动作冒险 |
|---|---|---|
| Severed | | 港版 |
| 2016年6月24日 | 1人 | 对应年龄：18岁以上 |
| 售价为：117港币 | | 无对应周边 |



## 系统

### 控制

本作中的大多数操作基本由划动触屏完成。为了照顾到所有玩家，除了传统的方向键之外，还为左利手的玩家们单独设计了移动方式，可谓之相当贴心。

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键/左摇杆/□△○ | 移动 |
| × | 确定 |
| ○ | 取消 |
| Select | 角色升级界面 |
| Start | 暂停菜单 |

### 界面



1.生命值&魔法值
2.集中值
3.浮空计时
4.敌人信息
5.主动技能

## 升级

### 生命值 & 魔法值升级

生命与魔法值的升级通过收集“心脏的碎片”和“大脑的碎片”完成，收集五块碎片将会组合出完整道具，使用后提升生命值与魔法值的最大上限。




### 技能升级

随着流程的推进，玩家可以利用拾取的怪物器官对所掌握的能力进行升级。技能的升级有两种方式，一种是直接使用对应技能所需的器官进行升级；第二种则是在“宝剑升级”中点出“转化”后，利用所收集的内脏碎片依照不同的比率转化为其他怪物器官，从而对技能进行升级。内脏碎片主要通过击破场景角落中的罐子后拾取，但需要注意尽量避免击破带有裂纹的罐子，因为那些罐子会对玩家造成伤害。下一页列出所有器官的信息和转化比率。

| 图例 | 器官名称 | 比率 | 图例 | 器官名称 | 比率 | 图例 | 器官名称 | 比率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 手掌 | 1:1 | | 触手 | 1:4 | | 肾脏 | 1:5 |
| | 眼珠 | 1:8 | | 翅膀 | 1:3 | | 下颚 | 1:33 |
| | | | | | | | 犄角 | 1:4 |

# 战斗

本作的战斗主要通过触屏完成，这种战斗方式总是会令人联想起多年前在移动端风靡一时的游戏《水果忍者》。但与之不同的是本作的每一种敌人，组合的应对方式都不尽相同，甚至相同组合的敌人在获得不同的增益效果后，与其对应的战斗方式也会大相径庭，这使得本作在战斗方面更加的有深度和策略性。

## 玩家攻击

玩家攻击方式分为长砍、连续斩以及蓄力斩三种，以长线划过敌人即为长砍，会对敌人造成大伤害，但缺点是无法对敌人造成连续伤害。

连续斩顾名思义，以短线连续划过敌人即为连续斩，可以连续斩击敌人，对积累集中点数非常有帮助，缺点是攻击力只有长斩的1/3左右，但在对技能进行升级后可以大幅度提升攻击力并触发暴击。在集中点数蓄满后击杀敌人会对其进行斩切，按照提示切断敌人即可获得该敌人的器官。

蓄力斩需要在游戏中期获得道具后才能使用。点住屏幕进行蓄力，蓄力成功后划动即可，主要用于解除敌人身体上的甲壳防护，虽然其伤害是长砍的2～3倍，但由于蓄力时间的关系，实用度并不是很高。

## 敌人攻击

敌人攻击的时机并非无迹可寻，而是以行动槽的形式清楚地标明在敌人生命值的周围。



当敌人生命槽周围的黄色行动槽开始积攒的时候就说明敌人接下来要行动了。敌人的进攻行为分为两种，分别是可格挡的物理攻击和无法格挡但可以中途打断的魔法攻击。在战斗当中，玩家需要因时制宜地选取不同的应对手段来应付敌人的各种攻击。

## 格挡

敌人的物理攻击可以在其抬手攻击并闪出红光的时候，向攻击方向划动屏幕进行格挡。敌人总共有三种物理攻击方式，每一种攻击方式所对应的的格挡方法是不一样的。

| 攻击方式 | 格挡方法 |
|---|---|
| 普通攻击 | 敌人抬手攻击并闪出红光的时候，向攻击方向划动屏幕 |
| 重攻击 | 敌人抬手攻击并闪出红光的时候，向攻击方向划动屏幕多次 |
| 蓄力攻击 | 在敌人蓄力的时候同时蓄力，当敌人蓄力成功闪出紫光时，向攻击方向划动屏幕 |



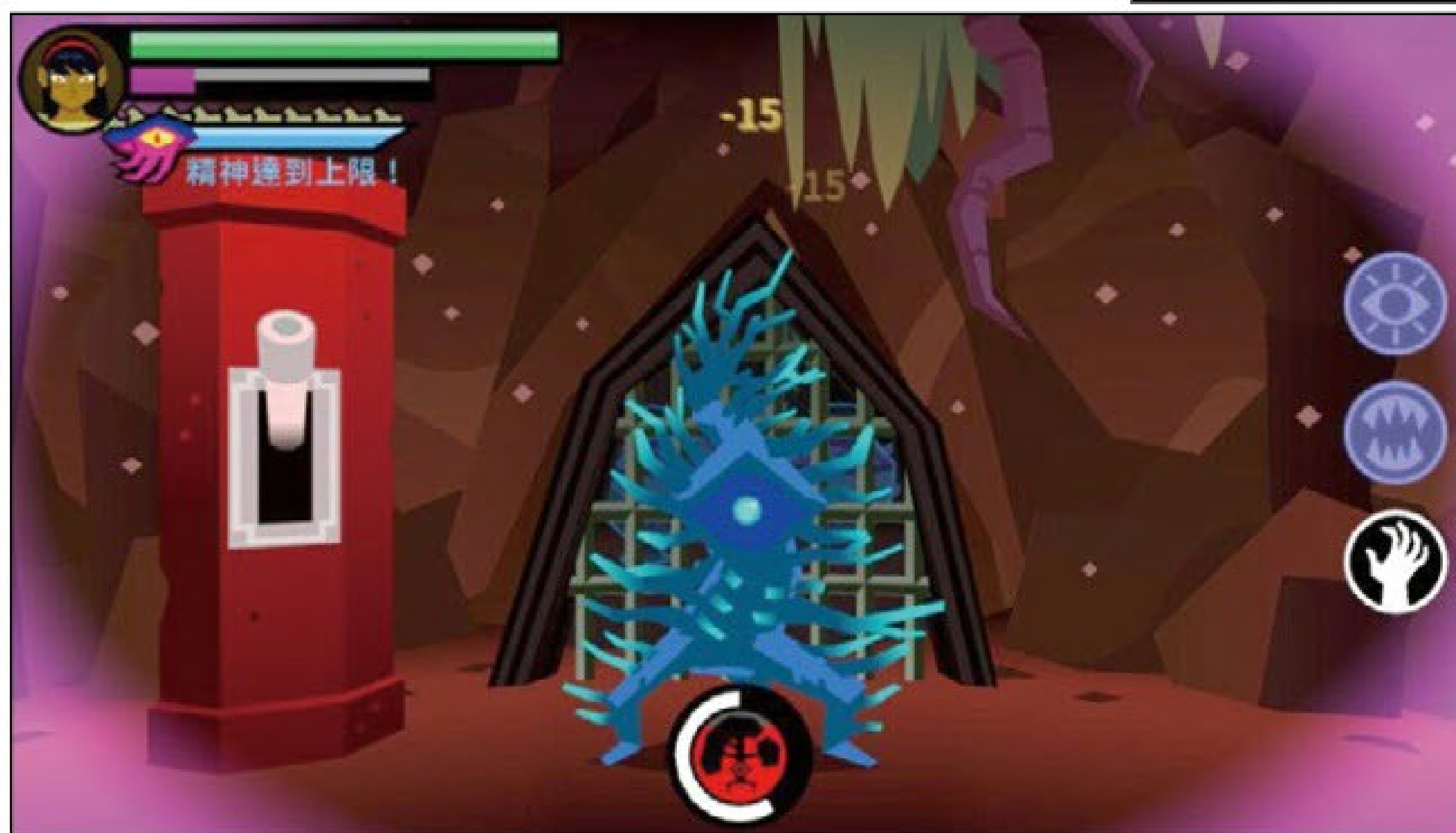

## 主动技能

随着流程的推进，玩家会习得三种可以主动使用的技能。三种技能作用不尽相同，在不同的战斗中合理的使用，可以令通关过程更加的事半功倍。需要注意的一点是，无法对拥有魔法防御效果的敌人使用“致盲魔法”和“吞噬魔法”。

### 致盲魔法



击败乌鸦魔像获得“鸟之面具”后解锁该能力。可以暂时封印敌人的行动，强化后可以让致盲中的敌人受到更多的伤害。




### 吞噬魔法



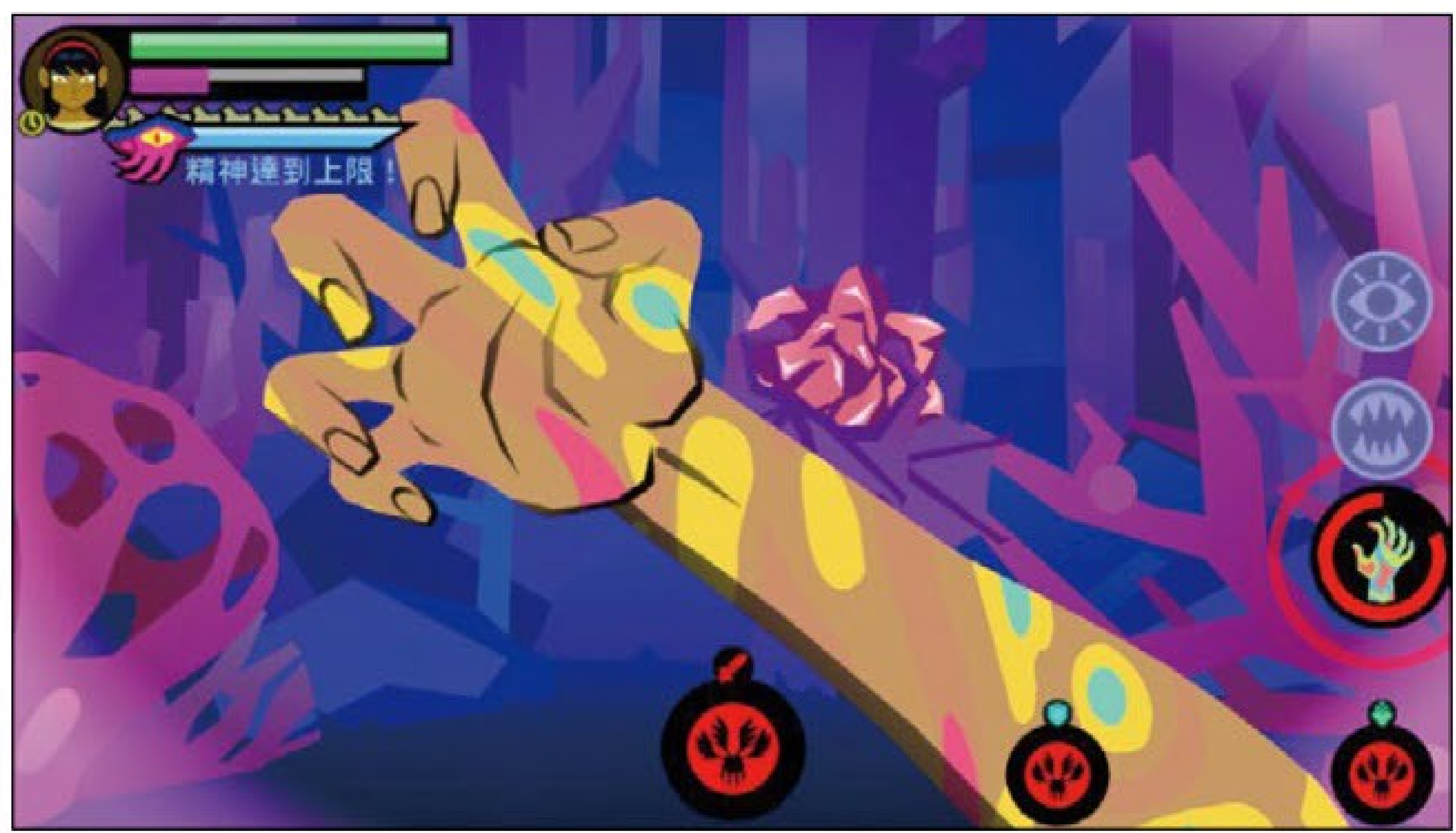
击败墓石怪获得“墓石怪的下颚”后解锁该能力。可以吞噬敌人身上的增益效果，强化后可以吞噬多个增益效果。



### 愤怒攻击



流程后期取回失去的右手之后解锁该能力。使用后进入愤怒模式，对敌人的攻击力将会大幅提升，但是如果不在规定时间内解除该效果的话，会陷入暴走状态（栖宿在右手的洪荒之力，笑），无法进行任何动作直到愤怒攻击槽归零。



## 解谜

除去战斗之外，本作另一大要素就是解谜。谜题的种类很多，但都有一定的规律可循，接下来就介绍一下每种谜题的大致解法。

### 暗道谜题

最为简单一种，在谜题房间中点击机关砖块或者拉动隐藏在场景中的拉杆即可。进入房间什么都没发现的情况下，建议划动屏幕来攻击场景中的墙面，如果攻击击中了机关砖块的话，会有音效提示，之后按下即可解开谜题。



▶闪烁白光的砖块就是机关砖块。

### 昼夜谜题

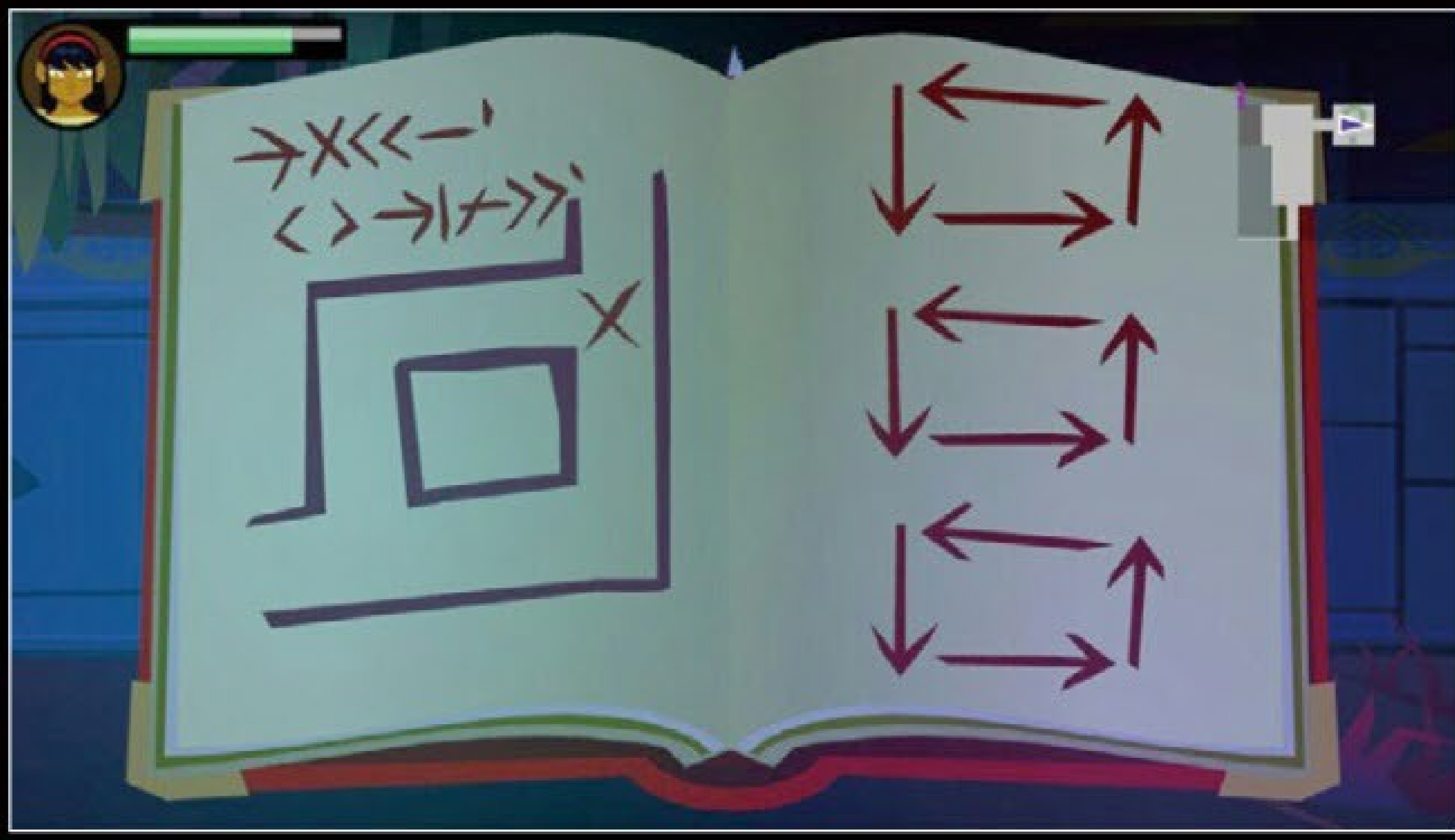
在获得“祭司长的勋章”后，可以操作祭坛控制昼夜切换。游戏中有两种分别雕有太阳纹章和月亮纹章的大门。当处在白昼的时候，太阳纹章的大门开启，当处在黑夜的时候，月亮纹章的大门开启，根据目的地的不同切换昼夜，穿过大门即可解开谜题。

### 表/里世界谜题

在获得“鸟之面具”后，可以在雕刻有眼睛纹章的雕像前，利用致盲魔法进入里世界。进入里世界后玩家会来到地图结构与表世界相同的空间，在对里面的机关进行操作打开大门后，会对表世界无法打开的门造成影响，此时回到表世界即可解开谜题。

### 书本谜题

阅读房间中的书本后，按照书本中所提示的方法到达指定位置进行操作，即可解开谜题。建议在打开书本后截图，这样再解谜会比较方便。



### 机关门谜题

这个谜题与其说是考验玩家的解谜能力，倒不如说是考验玩家的操作能力。玩家需要赶在机关门关闭之前通过，如果中途耽误的时间太久就会因为机关门关闭而失败。

## 敌人

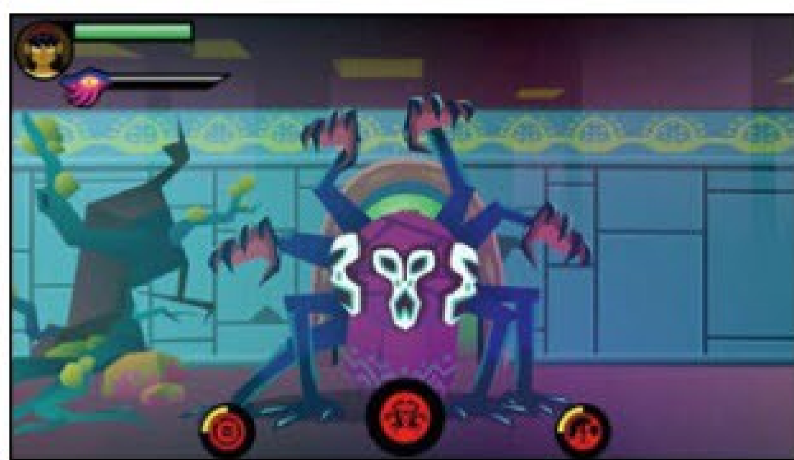
本作中敌人的种类很多，每一种敌人的攻击方式以及行动模式都不尽相同，再加上大多数敌人都有一种或多种能力强化的变种，这使得对战过程十分紧张刺激。

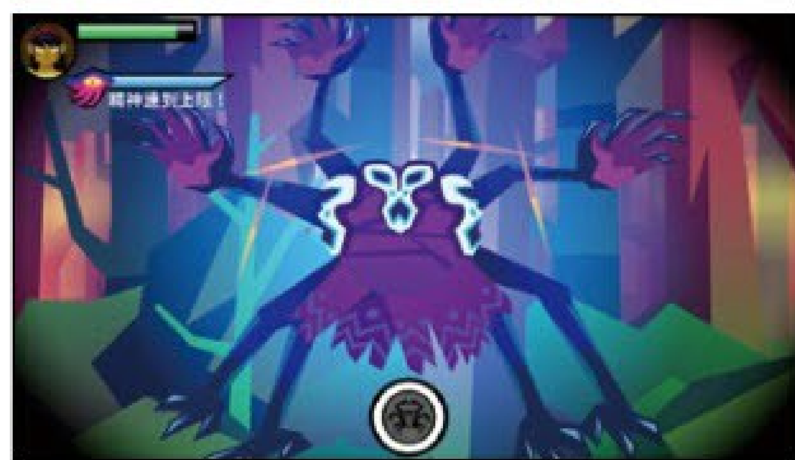
### 杂兵

#### 四手怪

最基本的杂兵，挥舞手臂攻击玩家，可以对其攻击进行格挡。攻击数次后会防御，找准防御死角可以对其造成伤害。该敌人的变种增强了攻击力与防御力，并且增加了蓄力攻击、三连击以及虚晃攻击。

击杀后掉落器官：手掌





#### 蘑菇怪

不会主动攻击玩家，但放任不管会持续增长行动槽，攻击逐渐膨胀的蘑菇能中断行动条的增长。将蘑菇打回敌人身体后，攻击睁开的眼睛可以造成伤害。该敌人的变种会在蘑菇部分增加甲壳，需要利用蓄力斩击破甲壳后才可以攻击到蘑菇。

击杀后掉落器官：眼珠



## 圆环怪

不会主动攻击玩家，但放任不管会持续增长行动槽，攻击中央的球体能中断行动条的增长并造成伤害。注意不要攻击到圆环，攻击到的话会中断连击数并使角色产生硬直。该敌人的变种增强了攻击力和防御力，某些变种的圆环没有缺口，需要对带裂纹的部位攻击两次后才可以令本体暴露。

击杀后掉落器官：手掌





## 脓包怪

不会主动攻击玩家，但放任不管会持续增长行动槽，攻击出现的脓包可以中断行动条增长。将脓包全部打破后暴露三枚核心，攻击任意核心可以对敌人造成伤害。该敌人的变种会在核心处追加甲壳。

击杀后掉落器官：肾脏





## 触手怪

挥舞三只触手对玩家进行攻击，可以对其攻击进行格挡。玩家只能通过攻击凸起成球状的触手对其造成伤害。无论何时，在受到一定量的伤害后，它会离开原先所站位置并重新开始积累行动槽，对于玩家来说这是一种变相中断敌人行动的方法。该敌人的变种会在触手部位增加甲壳，并且增加虚晃攻击。

击杀后掉落器官：触手





## 寄居怪

使用蓄力斩攻击面门部位的甲壳可以让敌人的本体暴露，受到一定攻击后会使用手臂防御。敌人攻击速度慢，但格挡需要连续划动两次才能成功，格挡成功后可以攻击敌人的手臂接缝处以斩断手臂，攻击本体或者本体深处的触手都可以对敌人造成伤害。该敌人的变种在格挡成功后一定几率不会出现手臂接缝。

击杀后掉落器官：触手、犄角

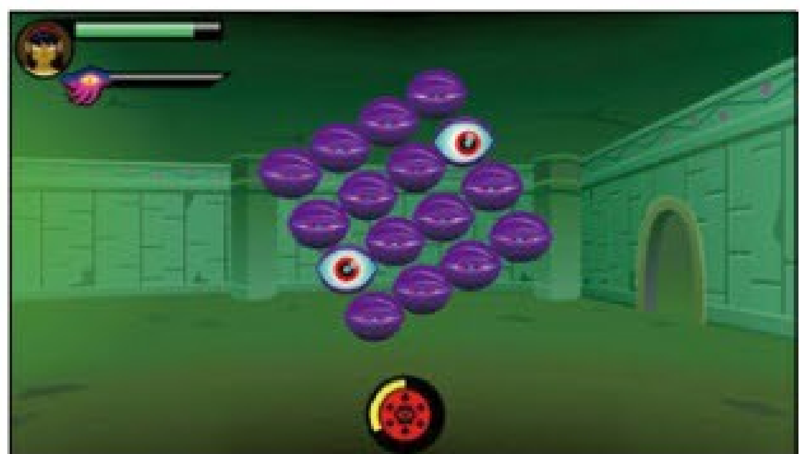




## 眼球怪

不会主动攻击玩家，但放任不管会持续增长行动槽。攻击睁开的眼睛可以中断行动条增长并令敌人的核心暴露，猛攻本体即可对它造成伤害。该敌人的变种在核心处包裹甲壳，需要利用蓄力斩击破甲壳后才可以攻击到核心。

击杀后掉落器官：眼球

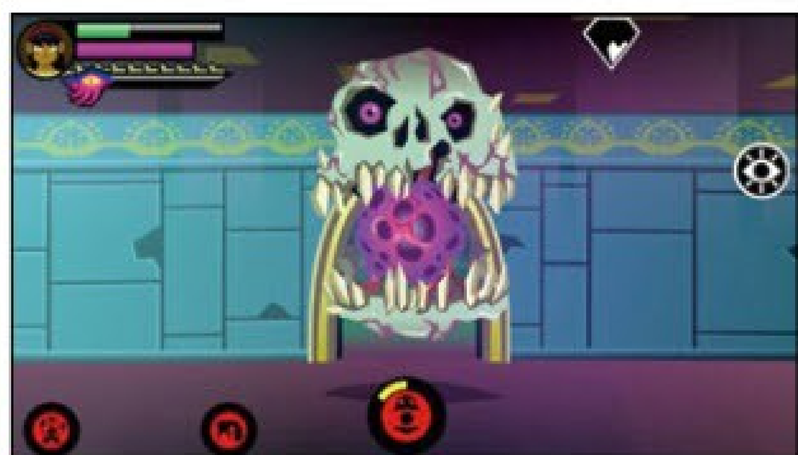


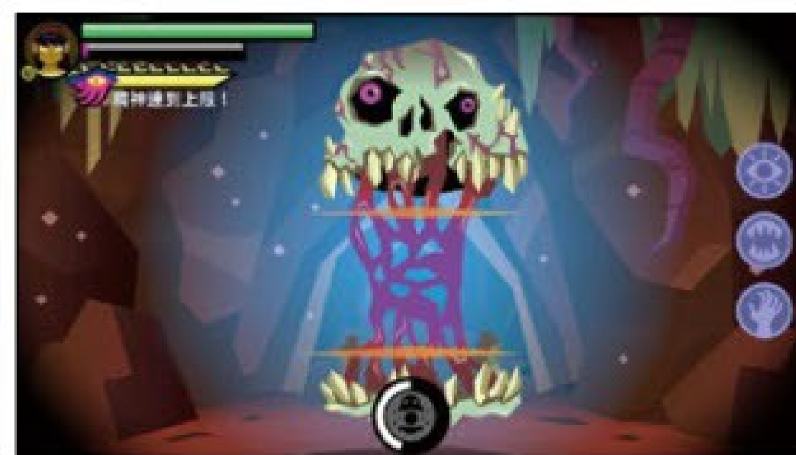


## 骷髅怪

不会主动攻击玩家，但放任不管会持续增长行动槽，行动槽满后会对随机一个在场敌人释放增益效果，当敌人张嘴时攻击核心可以中断释放。该敌人的变种在核心处增加了甲壳。

击杀后掉落器官：下颚





## 合体怪

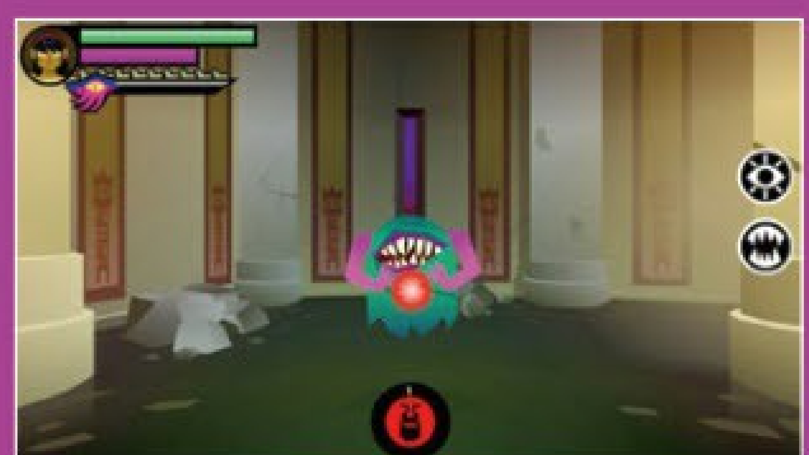
在一般状态下受到攻击会快速增长行动槽，行动槽满后会挥舞翅膀对玩家进行攻击。成功格挡攻击能让它陷入气绝状态，此时攻击它就不会增长行动槽。敌人HP降到一半后会分离成四个小型敌人，其中随机一个会对玩家进行攻击，成功格挡后可以对其造成伤害，猛攻气绝的个体即可解决敌人。该敌人的变种会在追加甲壳和攻击回数。

击杀后掉落器官：翅膀





## 伪装怪





小BOSS一般的存在，是一个十分难缠的敌人。该敌人分为两个阶段，第一阶段使用能量弹攻击，持续攻击本体可以中断行动槽。当受到一定伤害后会进入第二阶段，它会使用左右两边的头状部位持续攻击玩家，在连续成功格挡3次攻击后暴露弱点，猛攻弱点可以对其造成伤害。

击杀后掉落器官：犄角、手掌、翅膀、肾脏



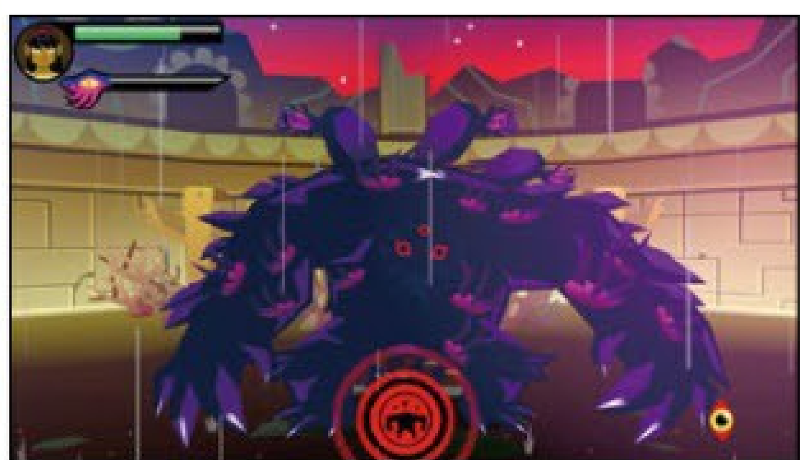
资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 TROPHY GUIDE 深度特攻

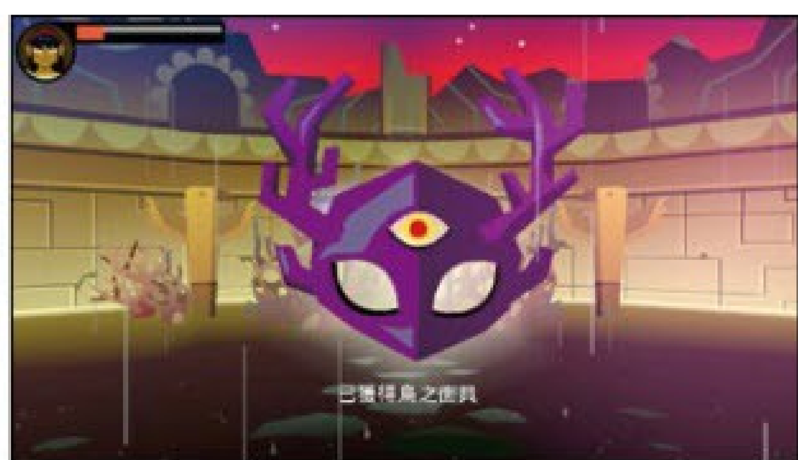


## BOSS

### 乌鸦魔像

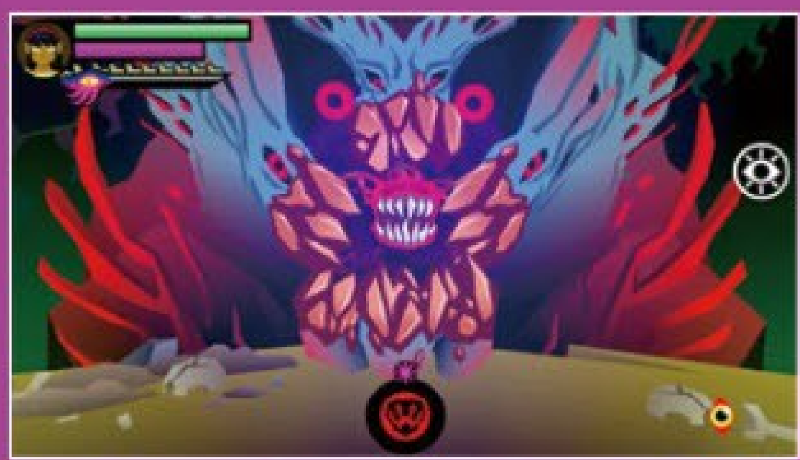
格挡下三次攻击，BOSS便会暴露本体，对其给予一定伤害后，恢复到第一阶段并召唤三只杂兵，一边格挡BOSS的攻击一边将BOSS身边的杂兵逐数消灭。完全消灭杂兵后BOSS的行动规律恢复到之前的模式。当BOSS血量低于50%的时候，攻击本体的同时会出现乌鸦不断地干扰玩家。 击败BOSS后获得道具“鸟之面具”。





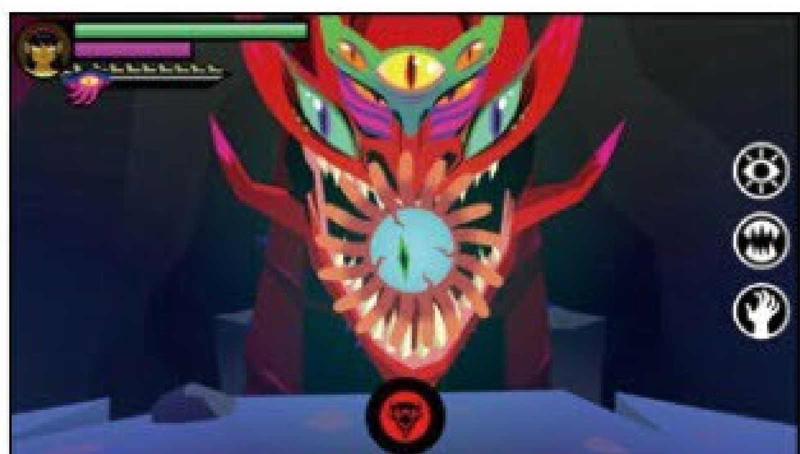
### 墓石怪

要使用蓄力攻击尽可能地清除BOSS嘴边的石头，格挡数次BOSS触手的攻击后，猛攻BOSS暴露的弱点部位。之后BOSS会召唤出带有增益属性的小怪，最好赶在小怪被BOSS吞食之前将其杀死，否则后果不堪设想。之后只要重复第一阶段的操作即可战胜。击败BOSS后获得道具“墓石怪的下颚”。





### 巨龙



进入镜中世界之后，前三个房间方向随意，从第四个房间开始跟随家人的影子的方向前进，最后到达最终BOSS房间。



**第一阶段**

格挡下数次BOSS的头槌攻击后，猛攻暴露出的弱点即可，按照提示斩断BOSS左脸护甲后进入第二阶段。

**第二阶段**

进入第二阶段会将第一阶段积累的连击槽清空。此时BOSS会召唤两只小龙和杂兵进入战场，专心攻击两只小龙，将它们全部击退后消灭第一波杂兵。之后BOSS本体带领杂兵和小龙一起进入战场，按照第一波的应对方法将两只小龙消灭后专心对付BOSS本体，按照提示斩断BOSS额头护甲后进入第三阶段。

**第三阶段**

剧情过后，主角无法继续使用暴怒攻击，并且BOSS获得全部增益效果。虽然在增益效果的强化下，BOSS的速度以及攻防属性获得了很高的提升，但是毕竟没有烦人的杂兵，只要专心格挡BOSS的攻击，就可以轻松将它送回老家。



### Tips

在深山鬼城H传送点的半空处有一组由伪装怪和圆环怪组成的敌人非常棘手，建议在升满技能后吞噬掉其中一个圆环怪身上的攻击以及防御的增益效果后，开启愤怒模式迅速将两只圆环怪解决，之后全力攻击伪装怪。需要注意的是，这场战斗容错率极低，任何一次失误都会导致在浮空时间内无法将三个敌人全部消灭而战斗失败。

## 白金攻略

| 奖杯总数 | 25 | 铜杯 | 6 | 银杯 | 12 | 金杯 | 6 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| 白金难度 | 3/10 | 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 白金所需时间 | 4 ~ 6 小时 | 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 在线奖杯 | 无 | 硬件需要 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 | | |

## 白金综述

本作的奖杯设计的非常简单，基本上没有什么难死人的谜题，正常流程外加探索隐藏要素一般在 4 ~ 6 个小时即可一周目白金。建议先按照流程推进游戏，到最终 BOSS 前再回去进行探索，这样既保证了玩家掌握所有解开地图隐藏房间的技能方便解谜，又能使玩家在 100% 探索后以最强的状态来面对最终 BOSS。




 **功德圆满**  白金

取得条件：获得游戏中的每个奖杯

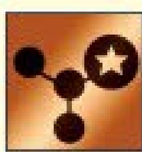
奖杯说明：在获得吞噬魔法后，玩家会在讲解战斗中遇到一个拥有全部增益效果的四手怪，将其增益效果全部吞噬即可跳杯。

 **谆谆教诲**  铜杯

取得条件：完成游戏开始的训练剧情

 **斩切新手**  铜杯

取得条件：对10名敌人进行斩切

 **感受力量**  铜杯

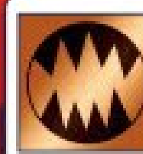
取得条件：全面升级一个技能树

 **你的就是我的**  铜杯

取得条件：吞噬每种增益至少一次

 **看不见的道路**  铜杯

取得条件：突破一个秘密致盲屏障

 **吃个精光**  铜杯

取得条件：突破一个秘密吞噬屏障

 **切片拼盘**  银杯

取得条件：在一场战斗中对四名敌人进行斩切

### 斩切专家 银杯
取得条件：斩切50个敌人

### 心形饼干 银杯
取得条件：收集5枚心脏碎片，完成一次生命值升级后跳杯

### 智慧飨宴 银杯
取得条件：收集5枚大脑碎片，完成一次法力值升级后跳杯

### 精确搜索 银杯
取得条件：所有区域探索率达100%

### 侦探本领 银杯
取得条件：将所有显示为绿色问号的谜题房间的谜题全部解开

### 兄弟记忆 银杯
取得条件：找到你弟弟的纪念

奖杯说明：进入乌鸦领域的纪念品房间后不断地追着红色墙壁跑最后可以获得兄弟的纪念品，效果为吃果子可以直接补满生命值。

### 父亲记忆 银杯
取得条件：找到你父亲的纪念

奖杯说明：进深山鬼城的纪念品房间后向前走一步，之后进入右边的房间，回到走廊再进入左边房间，回到走廊后发现纪念品靠近了一格，之后进入左侧房间在回到走廊后，获得父亲的纪念品，效果为集中槽永远不减。

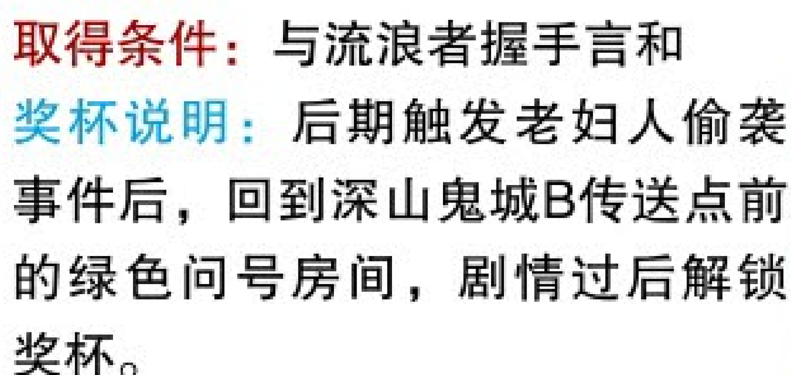
### 母亲记忆 银杯
取得条件：找到你母亲的纪念

起点
宝物
空房间

奖杯说明：进王城的纪念品房间后右转，按照图中所示路线走完一圈后，回到门口附近获得母亲的纪念品，效果为激活愤怒攻击后，即使时间耗尽右臂不会暴走。

### 轻而易举 银杯
取得条件：在一次战斗中无伤解决4个敌人

### 重新武装 银杯
取得条件：接上离身的手臂，剧情奖杯

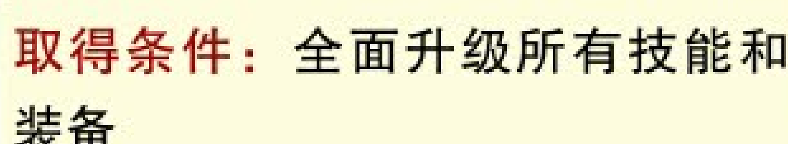


### 肩负重任 银杯
取得条件：与流浪者握手言和

奖杯说明：后期触发老妇人偷袭事件后，回到深山鬼城B传送点前的绿色问号房间，剧情过后解锁奖杯。

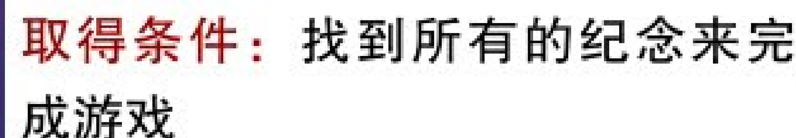
### 斩切大师 金杯
取得条件：斩切100个敌人

### 大屠杀 金杯
取得条件：击败乌鸦魔像，剧情奖杯



### 无法无天 金杯
取得条件：全面升级所有技能和装备

### 甘之如饴 金杯
取得条件：击败墓石怪，剧情奖杯



### 正面对决 金杯
取得条件：击败巨龙，剧情奖杯

### 完整回忆 金杯
取得条件：找到所有的纪念来完成游戏



# HYPER LIGHT DRIFTER

文 Mersang 编 苍穹 美编 咕噜

| PS4 | | |
|---|---|---|
| 极光游侠 | Heart Machine | 动作角色扮演 |
| Hyper Light Drifter | | 美版 |
| 2016年7月26日 | 本地1～2人 | 对应年龄：13岁以上 |
| 下载版售价为：19.99美元 | | 无对应周边 |

《极光游侠》是来自独立工作室 Heart Machine 开发的作品。虽说是独立工作室常用的像素风格，但 8 位元的画面所表达的观感却高于了画面本身的局限。优秀精巧的场景设计、绚丽夸张的颜色搭配、丰富独特的环境构建， 令眼观不清其细节，却恍然心游其间。黑暗绝望，末世机械与未知异界融合出的世界，在放下手柄后还历历在目。而作为一款致敬《塞尔达》的 A · RPG 游戏，畅快的手感与巧妙的收集也极大地丰富了游玩体验。整款游戏素质之高在独立游戏中实为罕见。奖杯设计却并不友好，全收集奖杯和不同难度通关奖杯占据了多数。其中收集又过于繁琐，NG+ 难度和不死通关考验着玩家的实力，准备白金的话可需要极大的耐心。

## 游戏操作

### 画面解说



❶医疗包 ❷手雷 ❸生命值 ❹子弹 ❺体力值

### 操作列表

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| L2 | 瞄准 |
| R2 | 射击 |
| L1 | 使用医疗包 |
| R1 | 投掷手雷 |
| △ | 调查 |

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| □ | 近战攻击 |
| ○ | 切换武器 |
| × | 闪避 |
| 触控板 | 地图与收集品 |
| 方向键↓ | 坐下 |
| Options | 菜单 |

## 额外技能

### 蓄力攻击



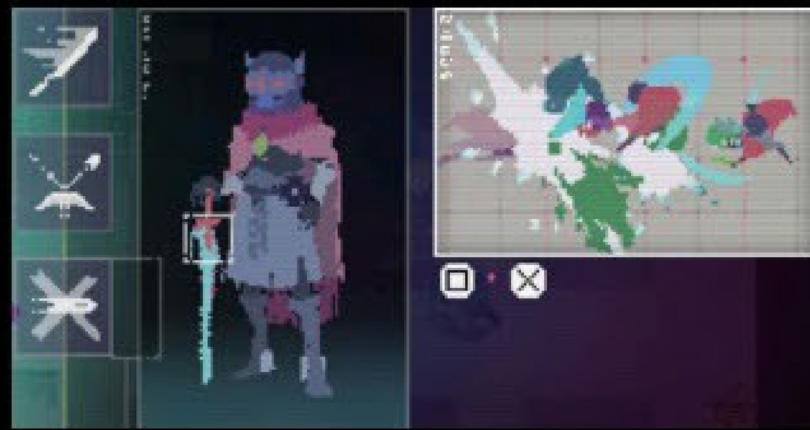
按住□键消耗一半的体力槽可以发动蓄力攻击，伤害是 5 点。对付精英敌人非常有效，尤其是狸猫武士和食人花之类的突进型敌人。

### 反弹



在敌人子弹飞过来的时候通过攻击反弹回去，需要注意的是反弹的角度是根据自己的角度而定，由于攻击间隔的关系，太过密集的子弹还是躲避吧。

### 居合斩



攻击出第一刀后马上按 × 键会继续向前方突进，并攻击路径上的敌人。对付大量 1 血小怪颇为好用。

### 连闪



在闪避后，身后出现红圈时再按 × 键就可以取消闪避后的硬直来进行连续闪避。高速赶路以及获取隐藏收集的关键技能。并且关联奖杯 The Dash Eternal 和 Chain Dash Champion ，需要在技能商店右边房间进行 800 连闪，为本作最难奖杯。

### 破军

闪避的过程中，所有的子弹都会被抵消，但是还是要消耗体力值。后期 BOSS 的弹幕战的必备技能。



### 突刺

闪避过后马上按攻击可以使出突刺，对小型敌人使用突刺会直接击飞敌人，并且敌人撞上墙后还会发生连段伤害，把敌人推下悬崖也是不错的选择。



## 武器与服装

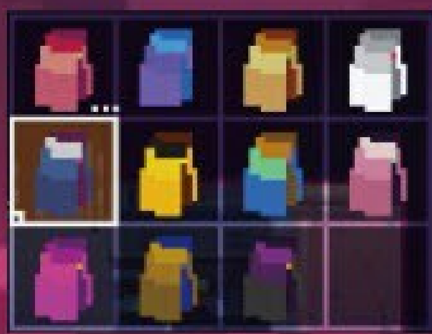
**枪械**

| 种类 | 弹夹 | 伤害 |
|---|---|---|
| 手枪 | 6+3 | 1 |
| 扩散聚合枪 | 3+1 | 4 |
| 激光枪 | 4+2 | 2（穿透） |
| 手炮 | 4+2 | 3（范围） |
| 散弹枪 | 3+2 | 7 |
| 蓄力激光枪 | 2+1 | 7 |



**服装**

| 颜色 | 效果 |
|---|---|
| 初始 | 无 |
| 黄色 | 手雷充能加快 |
| 白色 | 互动读条时间缩短 |
| 金色 | 移动速度加快 |
| 彩虹色 | 连闪判定变得更加容易 |
| 紫色 | 体力消耗减半 |
| 粉红色 | 体力回复速度加倍 |
| 紫红色 | 子弹充能速度加倍 |
| 深蓝色 | 攻击速度加快 |
| 深黄色 | 生命上限加 1 |
| 黑色 | 杀敌特效酷炫 |



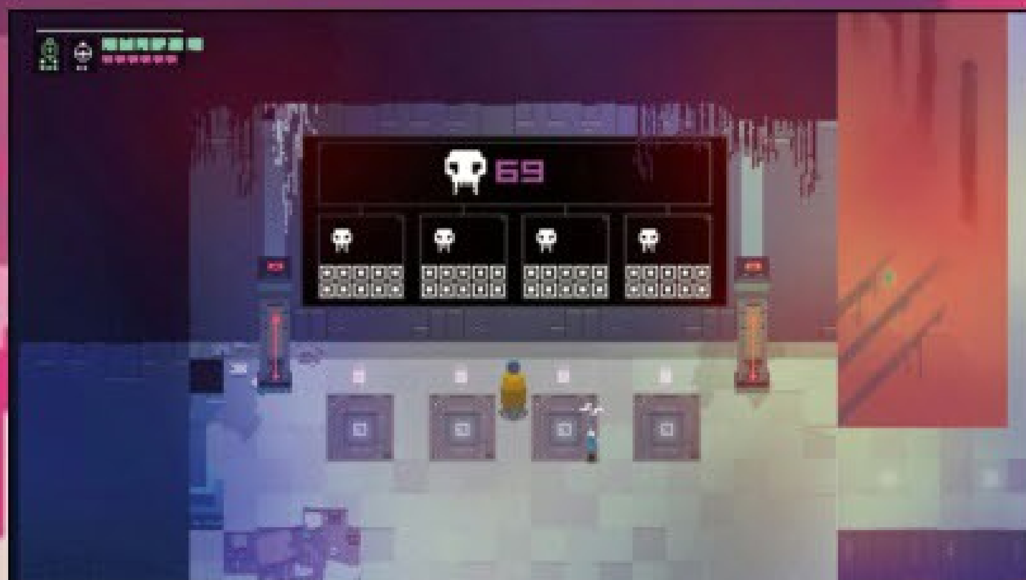
## 周目设定

当通关一周目后回到主菜单，会追加一个 New Game+ 的选项来开启二周目。在 New Game+ 模式下血上限只有两点，不能更换服装，医疗包和手雷枪械都会重置，但是武器技能和闪避技能的六项都会被保留下来。

如果一周目的收集还没完成也可以在主菜单 Load Game 选择自己的通关存档，会回到最终 BOSS 战斗之前，这样可以返回收集剩余的收集品。

需要注意的是 New Game+ 需要另外选择一个存储位置，可千万不要把别的存档给覆盖了。

## 竞技场



在获得 12 把钥匙后，能开启在主城右下角的钥匙门进入竞技场。

竞技场一开始有 4 张地图，分别会出现来自东南西北的怪物，每张地图都需要存活 10 波，而每波怪物出现的组合都是完全随机。进去后身上的医疗包会被清零，场景一共有 4 个医疗包可以捡取。

当 10 波完成后还可以继续游玩直到死亡。当 4 张地图共计 40 波全部完成后会开启第五张混合地图，同样完成 10 波就会解锁最后一套隐藏服装。



▲竞技场左侧还能够看到制作组名单。

## 一周目100%收集流程指南

### 序章

进入游戏，首先是一段精彩的 8 位元动画。壮阔的大陆上空漂浮着星光构成的城市，在奇怪的魔法阵下，下方的大陆被化成一片鲜红。主角刚出场便呕出一口血，血液中却爬出带有奇怪烙印的怪物，主角对它展开的攻击毫无作用。奔跑，迷茫，眼前的景象不停地摧毁这名勇者的三观。一缕光芒出现在眼前，是不知从何而来的黑犬。紧接着古老的石塔从血海中窜天而起。黑色的藤蔓开始包围着主角，他奋起地挣扎，向往着藤蔓外透进来的那一缕光芒。



1. 颇具震撼力的动画过后，主角从篝火旁醒来，可以开始进行操作了。稍微熟悉一下按键就可以往下方走去。主角走入电梯来到下一个场景。



▲犹如《EVA》中初号机，令人印象深刻。

2. 此场景没有分支，玩家只需要翻滚越过平台一直向前，碰到柱子机关攻击一下即可开启通路。开门进入下一场景，翻滚爬上梯子，调查面前的骷髅可获得第一把手枪。继续前行看到一个机器人骸骨，左转上去打开机关再跳下来坐上电梯，来到下一个场景森林。

3. 来到森林往前走，中途可以看一看远处的风景。再走一会触发剧情，动画中的怪物再次出现。序章结束。

### 城北章

1. 主角从家中醒来，调查右边的紫色光芒可以获得大地图，房间右边的桌子处可以调查任务地点——大地图的北端。接下来就可以出门了，开启了门口的传送阵可以随时通过大地图传送。前进到城市中间触发剧情便可以往北方前进了，路上的 NPC 除了一些静态图剧情外暂时没有用处。商店也需要之后用收集品才能来进行强化，直接开始冒险吧。

2. 出城第一个场景，前方跳过右边的平台接着向下跳跃到地图右下角看到第一个收集品零件 01，记住要按△键捡取。通过废弃的房屋和城墙出口。右侧的一棵树下发现跟随的小宠物有特殊反应，调查能开启隐藏通路，前往得到零件 02。

3. 通过两段长长的台阶来到上面，跳到右侧平台开启隐藏道路得到石碑 01。与前方 NPC 对话得知 BOSS 的地点，爬上楼梯不要急着前行，对着右侧隐藏在树背后的台阶攻击获得零件 03，继续前进触发剧情。在飘着红旗的门口注意左侧有个可以跳过去的平台获得零件 04。

4. 右下角有许多怪物的场景获得零件 05。上方两层楼爬上去从左边进到二楼里面开启隐藏道路获得零件 06。

5. 再通过一个个小台阶跳到另一边，解决掉两条野狗后，走

右边进入一个山洞，山洞门口可以收集到零件 07，里面可以收集到零件 08 和石碑 02。

6. 遇见开场动画中的黑犬，追上去继续触发剧情，强力 NPC 迅速解决掉几只怪物。上前对话会告诉你模块的位置。爬上一段台阶往右侧走获得零件 09。继续爬上下一段台阶，再进入一片石柱区域前贴着左边走到左上角获得零件 10，而获得零件的正下方还能开启隐藏道路进入山洞得到模块 01。

7. 这个场景会遇到新的敌人，难度不大。击杀了几个新敌人后获得零件 11，接着调查左上方能开启隐藏道路，击杀掉对面的敌人可以获得零件 12 和钥匙 01。

8. 来到雪山场景，爬上第一段台阶后向下跳跃获得零件 13，清理掉上方一群敌人后获得零件 14。

9. 前方一场强制性战斗，遇见新怪物乌鸦法师，虽然数量不少但难度不大。战斗结束后开启城北传送点。

10. 山顶场景右侧获得模块 02。接着往左边下楼梯回到之前的场景。一根柱子背后获得零件 15，接着向下跳跃进入下个场景获得零件 16。一直向下走会发现回到了醒来时的篝火。一直顺着开始的路走，现在可以通过之前触发剧情的森林进到山洞，左上角的尸体获得钥匙 02 和零件 17，前方的墙壁表明石碑收集进度。直接调查右边的机关回到了城市中心，上方获得零件 18。

11. 回到城北传送点前进到山顶，还是选择左下的台阶下去，这次触发机关来到右侧调查电梯到第一个洞窟。第一场战斗击杀掉 4 个激光乌鸦获得零件 19。注意三个石头机关中间墙壁不同，直接进去获得钥匙 03。从石块机关离开这里后不要急着从右边离开。正下方触发隐藏道路，击杀掉大量的敌人后获得零件 20。

12. 接下来会碰到发射子弹的柱子，无法攻击，一路跑酷后去击杀掉 4 只乌鸦打开机关，坐电梯来到下一层。会遇见大型的绿色野兽，血量很高不过动作单一，没有太大威胁。一路来到右上角的房间击杀掉所有刷新出来的敌人，获得零件 21。触发机关后一路躲避岩石回到场景入口打开边上的门进去。

13. 一进来打碎左边的柱子便可以获得零件 22。接下来一路都要躲避各种机关，被压扁的话直接就是死亡判定，需要观察一下不同速度的岩石抓住时机。顺利过来后又是一场强制大战，迎战大量的乌鸦和激光乌鸦，胜利后获得零件 23，开门获得模块 03。

14. 再次从山顶左侧下来，在之前获得一个零件的左侧有一座断掉的木桥，一路过来看到冰雪中的巨人尸体，进入旁边的电梯来到第二个洞窟。下来后直接往右走穿过墙壁获得零件 24。小心地躲避子弹和地刺后来到门口触发强制战斗获得零件 25。不急着过门，仔细观察左侧破损的墙壁，可以穿过去获得模块 04，触发动画剧情。

15. 来到类似研究所一样的地方，里面有大量的怪物，清理干净后注意右下角箱子后破损的墙壁获得零件 26。继续向前，在不停地跳跃击杀掉沿路的激光乌鸦后，在下一个场景的门口获得零件 27。后面都是一连串地战斗，每击杀一波敌人场景也会变换一次。在击杀掉两个会发射导弹的新敌人后获得零件 28。打开激光门后获得模块 05。

16. 触发机关后再次回到山顶区域，这次左边已经探索完毕，从右边的台阶下去，一直向正下方走看到一扇需要三个模块的门调查进入，会进到一个漆黑的洞穴。在躲避法师攻击一连跳过几个小平台到对面后，调查左边没有阻碍的边缘，开启隐藏道路获得零件 29。继续前行到下一个房间击杀掉其中一个法师获得零件 30。左下角破损墙壁进去获得模块 06。



17. 来到图书馆的场景，在看到 4 只激光乌鸦的地方，在它们下方数两排的书架中间左边有隐藏道路获得零件 31。破坏掉旁边的图书看到一个机关，可以传送到 4 只激光乌鸦的地方，全部击杀获得零件 32。回到隐藏道路一直向下走还有一个机关，传送过去后破坏掉图书获得零件 33。紧接着贴着右边墙壁还有隐藏道路获得石碑 03，石碑继续向下走获得零件 34。然后回到正路，爬上楼梯正对着右边还有隐藏房间，进入后右边透光的地方出去获得零件 35。

## BOSS 战
## 乌鸦祭司

18. 感受了制作组丧心病狂的收集后终于迎来第一场 BOSS 战乌鸦祭司。难度不大，它只会不停的地板攻击，不停地贴脸进攻就行了，还偶尔会召唤几只小乌鸦骚扰，送些子弹补给。胜利后获得零件 36、37、38。调查后面尸体获得新武器激光枪，按○便可以切换武器。

19. 击杀完 BOSS 后城北的收集要素还没有结束。回到城北传送阵下来，到第一个雪山场景入口右侧能看到一个比较远的机关，需要用刚捡取的激光枪来触发。过来后会遇见许多的乌鸦和小平台，左侧可以获得零件 39。上方进入一个山洞可以发现模块 07。

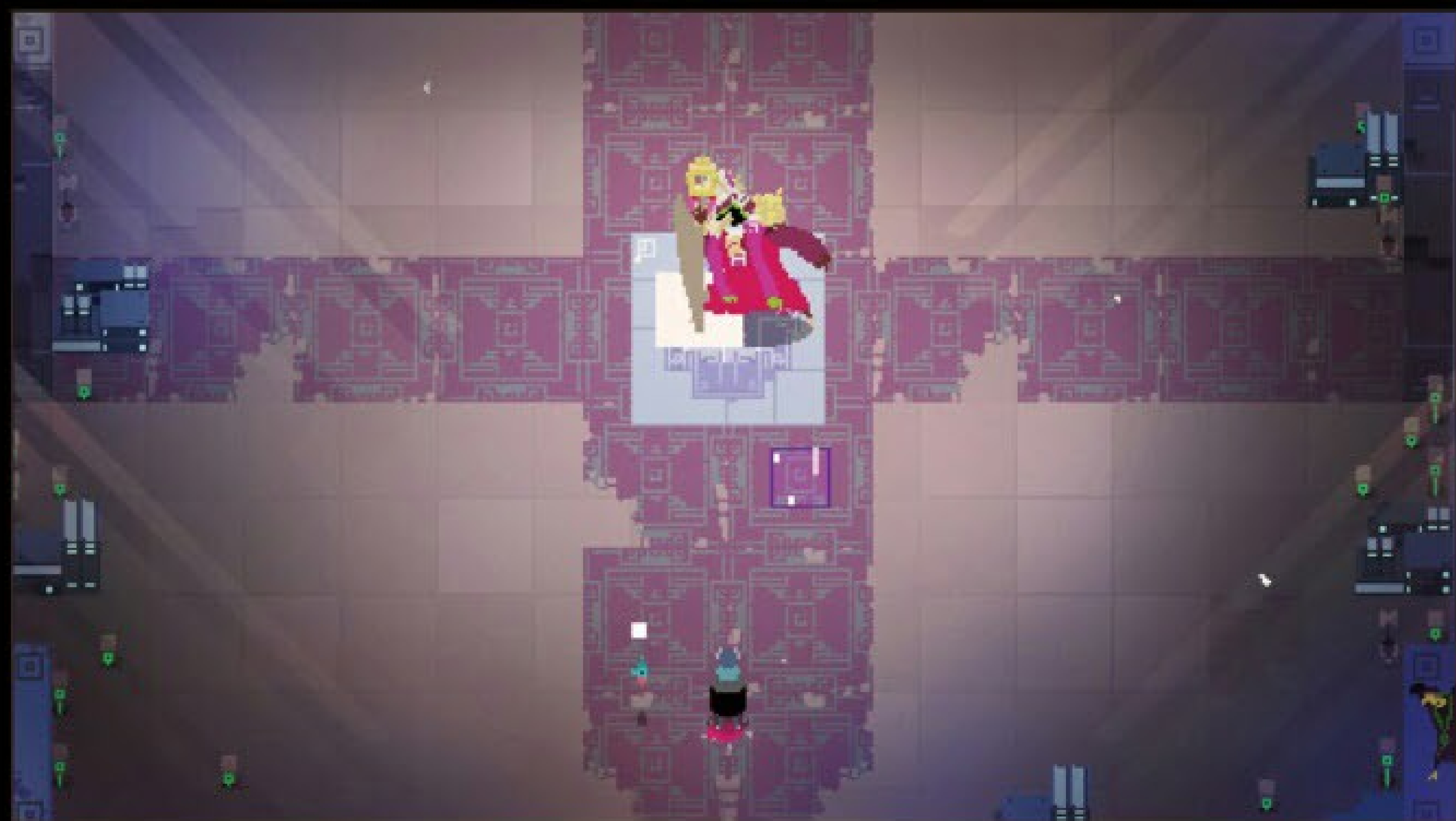
20. 回到之前要上二层楼房开隐藏道路的场景，左下角击杀掉 5 个杂兵进去来到一间暗室，可视范围很窄。从第一个路口按上、左、上、左、一直上走到头右拐获得零件 40。接着朝右边的方向前进，虽然看不见远处，但是还是能看到开关。触发机关后再遇到一个石头机关，不用慌张，下面是空的并不会造成伤害，被石头推下来后注意下方破损墙壁获得零件 41。前面击杀掉一大波小蜘蛛后发现模块 08。

21. 集齐了 8 个模块后可以回到山顶再从右侧台阶下去，需要 8 个模块的门现在就可以打开了，进入到一个洞窟中。击杀几只乌鸦来到最右侧时，注意下方破损墙壁获得零件 42。

22. 过门到下一个场景从右侧绕过去，击杀掉一大群乌鸦获得零件 43。回到路口朝上走经过窄道途中有一块颜色不一样的物体，在它上面调查看到隐藏道路获得零件 44。窄道下一个拐角处跳到右上独立的方块上调查隐藏道路来到右边，进入隐藏房间获得零件 45。

23. 一直向右走，无视对面的两个乌鸦法师，来到最右边击杀那只乌鸦法师获得零件 46。清理掉所有怪物后朝上走过浮现出的桥后，不要上台阶，调查右边隐藏道路，来到右边的隐藏房间获得钥匙 04，原地不动射击机关还能开启右边的隐藏房间获得零件 47。

24. 上台阶后会有一连串的乌鸦和乌鸦法师交替的战斗。胜利后来到对岸获得零件 48 和石碑 04。然后可以传送回城购买一些技能，这时候去技能商店的话建议购买第一项技能：连闪。然后来到商店右边的场地，连续使用 100 次可以打开左边的门获得零件 49。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 TROPHY GUIDE 深度特攻

# 城东章

1. 从城市中间向右来到城东区域，进入场景向下便可以获得零件 50。前进来到瀑布下面，左侧跳上去一直到左侧尽头获得零件 51。

2. 刚一进入第二个场景下方获得零件 52。前进会碰到一位 NPC 告知有关 BOSS 的情报。在进入到下一个场景之前，上方有一个很窄的缝隙穿过去获得零件 53。

3. 这里会碰到新的敌人红蛤蟆，解决掉后走到最右侧获得零件 54。紧接着坐着电梯来到了地下，主角又大呕一口血。下楼梯通过水中的平台来到左侧，看到城东的第一个模块 01。然后通过右侧又回到水面上。

4. 回到水面上跳到主道路后，左侧场景获得零件 55。右侧则可以开启城东传送阵。上方建筑可以和 NPC 了解一些剧情，继续往右边前进。

5. 在主角再一次呕血后，右下角可以来到城东第一个地洞。在和三个食人花战斗后，选择走下方靠右侧前进，击败几个枪兵与小野兽后获得零件 56。来到最下面朝右边看，用激光枪打开机关后，战斗胜利获得零件 57。然后回到左边打开两个开关，水中间就会升起接下来的道路。然后要一口气跳过许多夹杂喷火的水中平台。一个 4×4 平台的左下角获得零件 58，难度很高，过去了还得安全回来，不然不会保存这个收集品。又回到了之前大战食人花的地方，这次走上面。第一个拐角往右边有隐藏房间获得零件 59。接下来左边的一场大战，其中一个枪兵死亡获得零件 60。继续往前能看到模块 02。打开旁边的机关坐电梯离开这里。

6. 一路前行打开门，一场大战结束后获得零件 61。虽然前面的道路打开，但先走左边，一个柜子后面获得零件 62。然后打开下面的钥匙门，能看到左边有一丝粉色，跳过去获得零件 63。往下走平台前进可以获得模块 03 和零件 64。在获得模块的地方继续往下，打开隐藏通路能够获得一套黄色服装。钥匙门探索完毕出去后可以直接离开这个洞穴。

7. 出来以后又会遇见那只黑犬和砍怪物开无双的 NPC，从 NPC 左边往上，打开一棵树背后的隐藏道路发现石碑 05。回到开启隐藏通道有棵树的平台，下面第二个有黄花的平台看右边有隐藏道路。一路连闪来到右下角获得零件 65 和钥匙 05，紧接着踩地上机关开启往左的道路，再回到主路上的前一个平台向下获得零件 66。然后就可以走上方回到城东传送点。

8. 选择传送点左下方的门进去，开始看到一个零件没法获得，继续坐电梯来到地下，还会看到一个无法获得的零件。第一场强制战斗结束后跳跃到右边，上去会看到一个有火焰和医疗包的平台，火焰左边的柱子后有一个机关，踩了之后会出来一个移动平台，过来后一直顺着路打开机关就可以获得下来时候看到的零件 67。回到第一场强制战斗的场地往下会看到一个涡轮机器，下、左、右都有分支。先走左边，柱子后面同样有个可以踩的机关，一路躲避火焰平台过来获得零件 68。然后回到涡轮机选择下面，解决掉一批枪兵和红蛤蟆后右侧获得零件 69。就在零件正下方水渍有个气泡的地方右边是隐藏房间，可获得钥匙 06。现在可以回到涡轮机去右侧坐电梯离开了。



9. 下来后会遇见新敌人紫蛤蟆，解决掉三个后，在三个黄色的机器右边有个隐藏房间，可获得零件 70。然后走黄色机器的左边，上去先靠右手，在一个医疗包右边是隐藏机关并能看到一个零件，打开之后再走左边一路击杀敌人绕到零件的位置获得零件 71。拿完后走左边有一排真菌挡住的道路，触发一场强制战斗后获得模块 04 并触发剧情，就可以坐上面的电梯离开地下了。

10. 回到了水面上，走左上方一路跳跃，再通过两艘小船后获得零件 72。拿完后回去原来的道路一直向右走到边缘能看到远处的机关，用激光枪打开后上方会出现道路获得钥匙 07，之后一路向下来到另一个场景。

11. 先走右边的台阶下去，水中间的荷叶是可以站人的，获得零件 73。回到路口一直朝下走能看到一具巨人的尸体，绕到巨人手掌旁边的平台向左看发现一个机关，过去后进入电梯到地下，往右走会触发一场强制战斗，有大量的红蛤蟆并且场地越来越小。右边获得模块 05。回到地面上后再次来到刚刚三面有台阶的平台，这次走下面。和大量的蛤蟆战斗过后往机关左边过去获得零件 74。然后就可以打开机关走下面切换场景了。



12. 刚进入这个场景左边便有一条隐藏道路发现石碑 06。来到一扇有绿色标记红门左边，有几朵被树挡住的花，砍掉可以跳到左边房子的边缘绕到另一侧获得零件 75。然后就回到了城东传送点，这次进入右下角紫色的门。

13. 进入后击杀掉两只紫蛤蟆，左边喷火地板的左边可以获得零件 76。在快要离开这个场景下方跳过去还隐藏了零件 77。

14. 下来后来到一个红色地板的场景，第一场战斗结束后获得零件 78 和零件 79。同一战斗场地左上方隐藏房间获得零件 80。

15. 再次来到了水面，先朝上走到头后返回会刷出几个敌人，解决后左边会出现新的道路。下楼梯后回到之前红色的房间，击杀掉紫蛤蟆触发机关后，右边有隐藏房间获得钥匙 08。一路前行在快要离开这里的楼梯之前，柱子挡住了一扇钥匙门，进去会有一场恶战。这个钥匙房间的右上角解决 4 个小怪获得零件 81。右下角击杀几只蛤蟆打开机关可以获得零件 82。回到钥匙房中间，飞过上方活动的石块机关，沿着左边进入墙壁后面一路来到左上角获得零件 83。再沿着左边墙壁往下来到左下角打开机关，走过新出现的道路获得模块 06。往回走，在一排涡轮机右边刷出了新的怪物，解决后打开机关离开钥匙房间。

16. 出来以后打开前方机关，走下面前往新的道路，解决掉一场强制战斗后上方就是 BOSS 的门口。先走左边解决掉几只蛤蟆打碎石块后获得零件 84 和零件 85。再走 BOSS 门口的右边，触发上方一个机关一路过来后发现石碑 07，完成后就可以开始打 BOSS 了。

### BOSS战 血腥青蛙

17. 巨型的红色青蛙，身上挂满了人类的尸骸。虽然看上去强悍却没有任何难度。它先是朝远距离丢若干的红色炸弹，然后吐出几个自爆植物，捶地表示它会跳过来踩你。当BOSS丢炸弹的时候是最好的攻击机会，解决掉后获得零件86，87，88。启动BOSS后方的石柱后走左边，获得第三把远程武器散弹枪。走下面离开BOSS房间可以获得模块07。拿到模块后向下笔直前行在树背后获得零件89。

18. 回到城东传送点，再次走左下方的门下去，来到下水道的场景靠着左上走，在之前获得过零件的左上平台左边，有一个隐藏房间需要8个钥匙才能开启，获得白色服装，衣服的特殊效果是开门互动的时间缩短，可以直接传送回家换上，并且在城市的东边守卫上面会出现零件90。

19. 再次回到城东传送点，走右边往上来到之前没有打开过的有绿色标记的红门，进去后穿过一段走廊从另外一头出来，能看到右边一个无法获得的零件，往左边能看到一连串的喷火平台，一路冲过去获得零件91。砍一下零件后面的柱子触发机关，右边还能获得模块08，至此东方模块8个已经收集完成。这样就能打开左边上面需要8个模块的紫色门，坐电梯离开。

20. 下来后被许多火焰地板给包围，先走右下触发一场战斗，结束后往下连跳过5个喷火方块获得零件92，93。回到之前战斗的场景往右走到一个柱子背后开启隐藏道路获得零件94。之后就可以走上面的正路打开门进入下一个地方。里面是一场恶战，有许多食人花和大型绿色野兽。战斗结束先走左边获得零件95和第四把枪扩散聚合枪。然后就可以走另外一扇门出去坐电梯离开了。

21. 一回到水面上先走左边发现石碑08，然后走右边到下一个场景获得零件96，之后就可以回城了。



## 城西章

1. 往城市的左边出去，一路前行，在一个方形缺口旁边坐着一对骨骸的地方往下面跳过去获得零件97。

2. 来到下一个石板路加樱花的场景，刚进来朝有个绿色宝石的门柱往下走获得零件98。走过断桥后往下隐藏着一部电梯，下来能发现城西的模块01。坐电梯离开后往上走有一个NPC，对话会得知这次BOSS的情报。

3. 接下来到了一个比较开放的森林，先来到右上角击败许多小野兽后获得零件99。穿过巨人的头骨走上台阶后往下，在一个黑绿色柱子边上打碎草后发现隐藏房间获得零件100。回到森林一路来到左上角有个钥匙门的地方，观察地上的石板路，往右有一条隐藏道路。过来后先走到最右边获得零件101。然后贴着上面走，切换场景获得零件102，旁边一个石碑暂时无法获得。只需要回到刚刚的钥匙门处打开，便可以发现这个石碑09。然后离开钥匙房间前往左下角去下一个场景。

4. 穿过巨人的肋骨，击杀掉几只绿狗后往下开启隐藏道路，打碎场景石碑前面的钻石获得零件103。一路来到右上角，先不去坐电梯，朝上来到一个大树洞，里面是一个医疗包，大树的后面获得零件104。之后就可以坐电梯离开了。

5. 下来后主角又会呕一口血，继续向前击败一些野兽和枪兵获得零件105。下一个场景会遇到新的敌人狸猫武士，推荐先把这个场景里面的所有敌人清理干净，自然会发现零件106，107，左上角一个被冰封的狸猫武士处获得零件108。在有一条狗，两只野兽和两根爆炸柱的右边有个隐藏道路获得模块02。通过场景最左边可以来到城西的传送点。





6. 从传送点开始，先走上面的电梯下去。下面左边机枪柱的背后获得零件109。打开机关后一路向下冲过会消失的道路。左边是一扇打不开的光门，走上面消灭掉众多枪兵后用激光枪打开机关获得零件110，紧接着贴着机关左边的墙壁走会有一个隐藏房间获得钥匙09。之后就可以坐右侧的电梯离开了。

7. 接下来又会见到许久不见的巨石机关。在第一个巨石下面可以打开右侧道路的机关，在一二个巨石之间的牢房击败小野兽获得零件111。穿过巨石机关来到最左边打开机关，打开下面左边的牢房击败大型野兽获得零件112。往上走会遇到新的钻石怪物，打开机关来到左上角击败一个钻石怪物和两个枪兵后不要急着离开，回到过来的桥尾会有隐藏道路获得零件113。回到桥尾右边的柱子现在没有了，过来会有六间牢房，中上牢房获得零件114。中右牢房右上角有隐藏道路看到三间之前过不去的牢房，左边获得模块03，之后就可以从左上角离开了。

8. 打开光门会有三个钻石怪物，难度不小。消灭完毕后获得零件115。然后坐电梯离开，击打机关升起桥梁会发现有两部电梯，左边的是通往BOSS，先走右边开启通往传送点的捷径，并收集一下剩余物品。

9. 从传送点往左走，刚上台阶就能看到下方有个凹进去的入口，下来后开启隐藏道路来到昏暗森林。右下角获得模块04并且触发剧情。原路离开昏暗森林继续从传送点往左走。在看到一块沾满鲜血的钻石时，前方一个尖刺机关的下面砍掉植物，有一个

隐藏房间获得获得零件 116。清理掉怪物后还可以继续往下走来到新的场景。

10. 一直往下清理掉狗和钻石怪物后，右边获得零件 117。打开左边的机关，会窜出来许多狗和小蜘蛛，在刷出狸猫武士的下面获得零件 118。接下来回到尖刺机关的地方往左上方前进，刷出大量钻石蜘蛛的左上角有一个很明显的隐藏房间获得钥匙 10。在下方则有许多小野兽，击败后获得零件 119。往左边走会有一场强制战斗，迎战大量的狸猫武士和小野兽后往下走。

11. 一路向下，发现有很多被冻结在钻石里面的 NPC，当跳过几个小平台发现一块长着钻石的灰色岩石时，看左边有一个机关用激光枪激活，随着新出现的道路往上获得零件 120。往左上击杀掉几个狸猫武士后再来到左下角有铺石板的边缘，能看到下方的机关开启，顺着道路过来。过来后打碎左边的钻石调查还有隐藏道路。来到一个需要 14 把钥匙的门口，暂时还进不去，下方有一个机关不过是看不到的。首先跳崖看到机关的位置，然后切换手枪，开枪后立马朝机关位置跳崖手枪子弹就会击中机关，一路过来获得零件 121。之后原路返回到有灰色岩石长钻石的地方，往下走碰到一个 NPC 了解一下这里的剧情，就可以坐边上的电梯离开了。

12. 下来后打开机关升起道路，会发现所有的牢房都无法打开，来到左边打碎一根柱子能看到一个踏板机关，接下来就可以打开下面的牢房。左数第二间获得零件 122。然后一路向上，在第一个拐角处观察右边墙边有水渍的地方，一个隐藏房间获得模块 05。往上走又能看到一间被锁着的牢房，贴着下面墙边往左走有一条被挡住的窄路，调查开启隐藏道路获得零件 123。之后就可以坐右边的电梯出来了，其他锁着的牢房没有收集品。

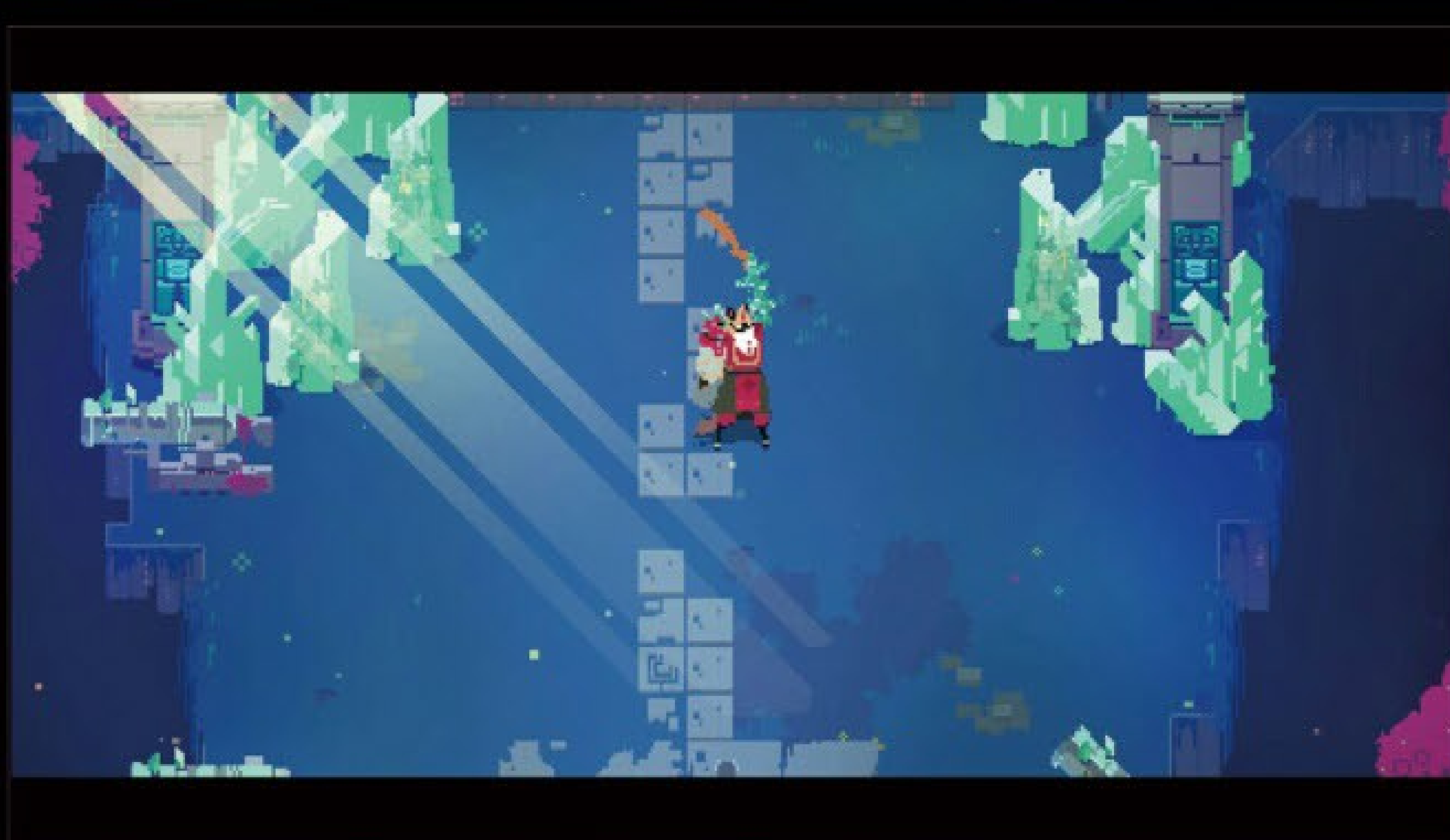
13. 又来到一个比较开放的场景，打碎挡路的钻石，会有大量的小野兽和钻石怪兽。在一圈水晶包围着一个医疗包的地方，下面的钻石打碎能获得零件 124。再把左上角的钻石打碎可以通往一个新的场景，可以获得模块 06。回到之前开放场景中间，上方还能获得零件 125。然后回到入口有尖刺机关的地方走上面离开。

14. 往前没走几步，主角又开始呕血。在看到一个营火的地方朝左边穿过树可以发现石碑 10。收集完成后爬上来到下一个场景。左边是 BOSS 战地点，右边是之前回传送点的电梯。走左边 BOSS 的道路，在桥上有一块断掉护栏的地方，调查出现隐藏道路，连续冲刺避开尖刺机关后获得钥匙 11。继续回到通往 BOSS 的桥梁，又能看到动画里面的黑犬，以及无双虐怪的 NPC，依然告诉了部分模块的地点。先别往前，朝 NPC 右下方有一个隐藏道路获得零件 126。接下来就可以打开上面需要模块的门离开了。

15. 往左走，在第一个三岔路往上，打碎植物会有新的道路。这个场景击杀上面几只小野兽获得零件 127，右边有一条隐藏道路通往一部电梯获得模块 07，左边过去获得零件 128。在拿到上一个零件的左上角调查还有隐藏道路，过去获得零件 129。回到之前的三岔路口往左来到一个大场景。

16. 场景右上角击杀一个狸猫枪兵获得零件 130。这个零件上方用枪打碎钻石获得零件 131。然后去这个场景的左下角获得零件 132。再打开上方需要 4 个钥匙的钥匙门，踩下右边的机关降下墙壁然后绕过去获得零件 133。打碎零件边上的柱子还能获得钥匙 12。再从大场景左下方的出口出去。



17. 过来能看到一个零件，需要从其上面的房子右边进去获取零件 134。清理掉敌人后从狸猫雕像中间的楼梯下来向左走到左上方，观察右边墙壁有一棵植物的地方，砍掉植物发现隐藏道路获得模块 08。

18. 再次回到刚刚的大场景，走左上方。从高台上跳下来解决掉两个狸猫枪兵和狸猫武士后获得零件 135。然后回到正路，从左侧上面的出口离开。

## BOSS 战 钻石武士

19. 来到这里后观察左边有个尖刺机关，打碎边上的钻石过来能发现并获得零件 136。回到正路往左上走马上可以进入 BOSS 房间。BOSS 是一个蒙面武士，虽然招式固定，但是难度很高。招式固定分别是二段连砍三次，地刺一次，开枪三次，当 BOSS 闪红光后连砍变成三段，地刺变成两次，随机会召唤狸猫武士。在对方每次连砍时可以砍一刀，三次砍完后可以蓄力砍一下，开枪直接反弹。把握好战斗节奏，切记不要贪刀。战斗胜利后获得零件 137，138，139。调查 BOSS 尸体则会获得新的远程武器手炮。

20. 继续来到 BOSS 后的高台，触发新的剧情后调查升起城西的柱子。打碎在旁边的小狸猫雕像周围的钻石获得零件 140。然后从右边的台阶离开。

21. 又来到一个视野受限的场景，第一个路口往下，能看到黑暗中有一个闪烁红光的地方，左边是一个隐藏房间发现石碑 11。然后顺着下面往右走就可以离开这里。后面的路是回到传送点，也可以直接用地图回去。

22. 从传送点左边走，回到之前需要用跳崖加手枪方式开机关的地方，有一扇需要 12 把钥匙的门，现在可以打开了，里面有一套金色服装和零件 141。这个场景下方还有一只蜗牛，小心靠近他保持一分钟解锁铜杯 Natural Leader。

23. 回到城西传送点往下走，现在可以打开下面需要 8 个模块才能打开的门。一进来往右下角前进，一路上有许多狸猫敌人。清理干净后走右下角会有隐藏道路来到树林的左边。一路解决掉狸猫军队。在最左边获得零件 142，调查左边隐藏道路，过去后获得零件 143 和石碑 12。然后回到打开模块门进来的入口右边，上面有一个门可以进去。

24. 进来后就可以看到地图上密密麻麻的尖刺机关，需要一口气连闪过去，出错一次就会被无限的尖刺直接死亡。到头后还要面对密密麻麻的怪物，两颗手榴弹速度解决。之后可以获得彩虹服装，效果是令连闪的判定更加容易。

25. 现在回到城里，在右下角有一个蓝色的醉汉，他的下面也有一扇需要把 12 钥匙的门，打开获得零件 144。然后坐旁边的电梯下去，会发现有许多奇奇怪怪的 NPC，前面的四部电梯分别都是竞技场。再来到学习连闪的商店右边，使用新得到的披风完成连闪 800 次获得紫色服装，效果是技能消耗减半。



# 城南章

1. 来到城南，一直往下走看到两根石柱和两个石块一起的地方，全部打碎后踩机关，右边会出现道路获得零件145。然后一直往下通过一个桥梁场景变红时，左拐红树下面的绿色地板藏着按钮，打开道路获得零件146。然后可以前往下面的红色森林了。

2. 一进来就会碰到那只黑犬，往下走曾经的无双NPC奄奄一息，在给主角一些情报后安息了，然后可以很不厚道地获得NPC的粉红服装。接着往下走还会碰到一个NPC，告知BOSS的情报，然后就可以开启旁边的城南传送点了。往传送点左下方走有一部电梯能来到第一个洞窟。

3. 下来后有一扇模块门暂时还打不开，往右边走能碰到新的敌人机器人。在下方出口的左边有一个碎地板的地方，左边是一个隐藏道路能发现石碑13。

4. 从下方来到新的场景后，消灭掉大量敌人开启机关一直朝下走，消灭掉机器人和枪兵后注意左边的红点是一个隐藏道路，击杀掉机器人获得零件147。回到正路往下前往下一个场景。

5. 一路过来都是敌人，迅速清理通过到最下方时，调查左下角会有隐藏道路获得钥匙13。往右上走在第一个石块机关的右边获得零件148。接着一直朝上离开这里。

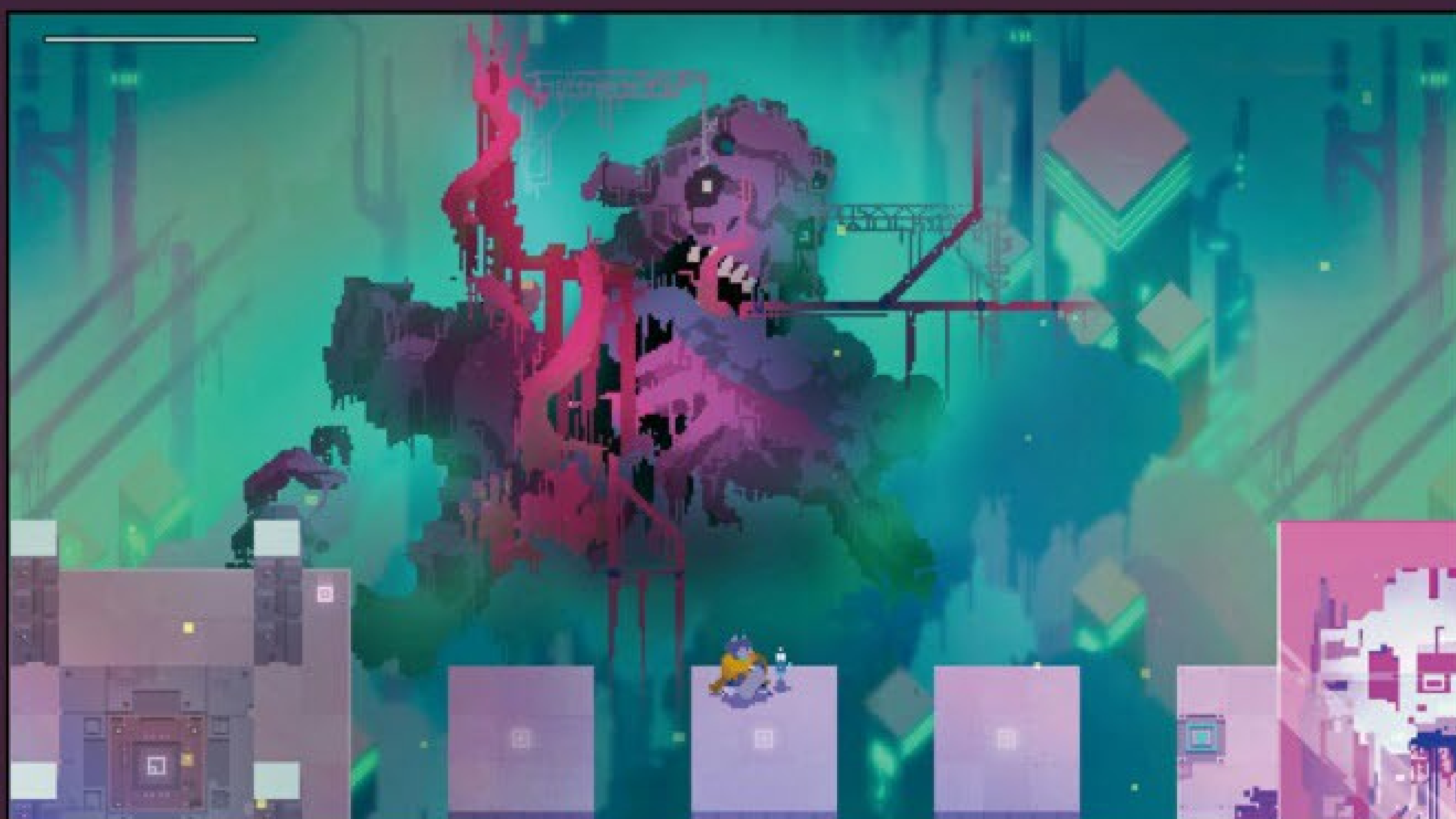
6. 接下来的场景没有收集品，速度解决怪物从另一边出去。刚进来就可以看到一个模块，但是这只是一只伪装的小BOSS。击败后获得零件149，150，151。然后打开上面的门获得南方的第一个模块01。打开机关往上走，先别上电梯，观察上方缺掉的护栏，获得零件152。

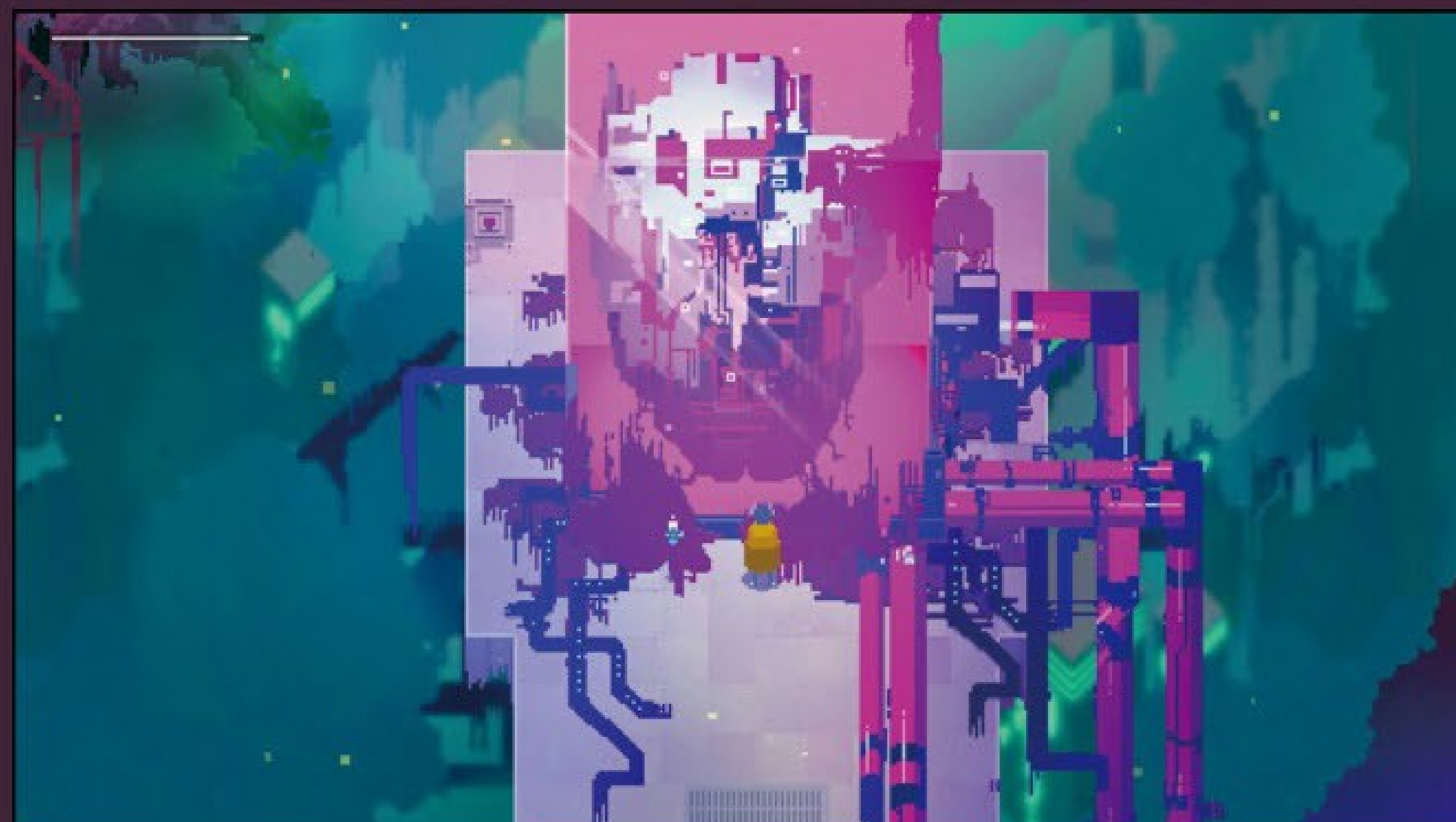
7. 坐电梯出来后又回到了沙漠，再次进入传送点左下方的洞窟，现在能打开下方的模块门了。里面有大量的机器人，解决掉后打开机关升起桥梁。在桥梁末尾下方有一个很小的平台，继续向下跳跃，并不会掉下去，一路走过去获得零件153。回到桥梁一直向左，解决掉一批敌人后获得零件154。打开上面的门获得模块02。前方是电梯，走右上方贴墙可以获得零件155。然后就可以坐电梯离开了。

8. 刚一下来就能看到左边有个反光的地方，进去隐藏房间发现石碑14。往上走会有两扇光门选择，先走左边一路击杀掉怪物后先不走上面的门出去，往右边一路过来能回到之前的另一扇光门处，不进门走右边击杀掉排队的史莱姆，踩红色的机关升起道路。再走新出现的道路。在一个火箭炮兵和一根机枪柱的地方，先开枪打右边的机关，再打下面的机关。解决掉敌人下面可以获得模块03。回来再射击一下机枪柱右边的机关，往上走获得零件156。然后就可以走左上角的门离开了。

9. 这个场景没有收集，速度解决掉走上面离开。下个场景当你踩了第一个机关后千万不要踩第二个，直接走上面获得零件157。打碎零件右边的柱子激活开关获得钥匙14。走右边一路来到下一个房间。

10. 这个房间又是小BOSS战，击败后获得零件158，159，160。打完BOSS往前走右边能获得模块04并触发剧情。然后就可以走上面的电梯回到沙漠。出来后最右边还能获得零件161。零件边上还有隐藏小路，过去发现石碑15。





11. 回到城南传送点，这次走右边进入第二个地洞。下来后先走到左下方一路来到左下方开门出去，到了一个在红色背景上的黄色地板场景。一堆红色炸药桶里面获得零件162。下面击杀掉几个机器人和小野兽后获得零件163。右边有一个红色发光的小点，右边是个机关获得零件164。

12. 往下切换场景后，击败三个机器人获得零件165。右下角几块碎地砖进去有个隐藏房间获得零件166。继续往下看到电梯往电梯右边走发现钥匙15，之后就可以坐电梯离开了。

13. 下一个场景没有收集品，全是远程枪兵，一直往下走来到第三个小BOSS，击败后获得零件167，168，169。左边过去可以获得模块05。再往左边又会回到大沙漠场景。再次从右边第二部电梯下去。

14. 这次走右边，躲避一根机枪柱碰到一个机器人，击杀后获得零件170。到最下面左下角调查开启隐藏道路发现石碑16并获得银杯Librarian。然后可以打开右边的模块门进去。

15. 上去解决掉一个火箭炮兵后打开机关，一路往上出现一根机枪柱的地方，在其左边突出来的位置调查隐藏道路获得模块06。往右边来到满是骸骨的人体试验场。机关在右下角病床的右下角方向。击中后可以获得左上角的零件171。往下走在有一根机枪柱的左边调查隐藏道路，来到下面获得零件172，然后坐电梯离开。

16. 一路解决掉若干敌人，左右岔路先走左边，把所有的石柱石块打碎发现一个按钮，过去后能获得零件173。回到刚刚的场景从右上角两点白光的地方过去，打碎三个培养皿获得零件174。回到岔路往上走，击败三个机器人获得零件175。门先不过去，回到岔路走右上的光门，闪避一排的机枪柱激活机关打通道路。从右边的光门上去，左边获得模块07。现在可以回到整个场景的左上角进带有绿色标记的门了。

17. 进来先把左手边的培养皿打碎，贴着左墙往前跳会有隐藏平台获得零件176。收集完毕直接往右边去下一个场景。这个场景左下角可以获得零件177。上面就是BOSS的大门了。

## BOSS战 弓箭游侠

18. BOSS是一个使用弓箭的游侠，会三连射加空投地雷，要速战速决，不然满场都是地雷就没法打了，总之难度不大。击败后获得零件178,179,180。往BOSS后面的房间走，能看到一个巨大的心脏，乘坐左边的电梯上去升起城南的柱子，这样东南西北四根柱子都完成了。

19. 回到大沙漠地图，最左下角能发现一个隐藏道路，通向一间暗室。整个游戏最后一段连闪过后获得模块08并获得银杯Diamonds Are Forever。

20. 回到无双NPC尸体之前的场景，右边有一个堆满了炸药桶的山洞。现在可以过去获得零件181和钥匙16。再回到城南传送点左下方第一个洞窟，在有许多小蜘蛛的场景，靠左边隐藏有一扇需要16把钥匙的门，进去后获得零件182和紫红色服装。再回到大沙漠场景，右下角有一个模块门现在可以打开。坐电梯之前获得零件183。坐电梯上去后，躲避一路的机枪柱，大战一场过后获得最后一把武器蓄力激光枪并获得银杯Armory。

# 尾声

1. 回到城市中心一直往城北走，来到有二层建筑的场景有一扇需要10把钥匙才能打开的门，获得两个零件184，185和深蓝色服装。

2. 从城市的右上角回到最开始调查石碑的地方，石碑集齐后场景中间获得深黄色服装。

3. 城市中心左下角现在解锁了足球场小游戏，胜利的话获得金杯Star Athlete并且可以获得零件186并获得银杯Shine Bright。



4. 来到右下角开钥匙门的竞技场，完成所有竞技场获得黑色服装，并获得银杯Walk-In Closet和金杯Contender和金杯Hoarder，至此全收集完结。

5. 之后便可以回到城市中心，消费一下零件后，从中间的传送阵下去讨伐最终的BOSS吧。

## BOSS战 烙印

6.BOSS会先使用前冲撞击，然后发射一排弹幕后会朝玩家的方向扫射45度的火焰。当它召唤出4个方块时马上使用手炮解决，等BOSS出来后又可以蓄力攻击两次，难度不大。

7. 之后离开BOSS的场景收看通关动画。



▲主角依依不舍和黑犬分离。

# 奖杯攻略

## 白金路线

| 奖杯总数 | 20 | 铜杯 | 2 | 银杯 | 9 | 金杯 | 8 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

《极光游侠》的奖杯构成并不复杂，少数的技巧杯、收集杯和通关奖杯便是全部。然而收集要素太过繁多且复杂，隐藏房间里面还藏着隐藏房间。需要玩家们耐心地观看收集攻略并善于自己发现，毕竟这种复杂的收集仅靠文本表达还是有限，推荐大家收集一个就用笔做个记号。

一周目可以完成除死亡1000次以及不死通关的全部技巧杯。收集要素可以随时补救不会错过不会遗漏。

二周目完成New Game+模式，一路速通，保证四个区域分别都有4个模块开启最终关卡即可。

| | |
|---|---|
| 全奖杯难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 25～30小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无会错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需求 | 无 |

三周目选择New Game，速通，同样获得四个区域的4个模块开启最终关卡保证全程不死。一旦血量危险立马暂停回到主菜单再继续，不要冒险。适当的使用U盘或者PS+会员功能进行存档备份。

### Platinum（白金）
**取得条件：** 获取所有奖杯

### One Shot（金杯）
**取得条件：** 不死完成游戏
**奖杯说明：** 在完成New Game+后再来挑战，善于利用U盘和PS+会员功能云存档，速通的话难度并不是很大，因为可以避开很多有危险机关的收集品。

### Nice Shot!（银杯）
**取得条件：** 用一个手雷击杀5个敌人

### Dummy（铜杯）
**取得条件：** 使一个小野兽掉下悬崖
**奖杯说明：** 学习突刺技能后，找一只最初的那种小野兽怪物，使用突刺把怪物推下悬崖摔死。

### Don't Give Up!（银杯）
**取得条件：** 死亡1000次
**奖杯说明：** New Game+通关后读档，传送到城东传送点。用牙签或者皮筋固定左摇杆向左右方向推，挂机即可。

### Nothing's Easy, Now is it?（铜杯）
**取得条件：** 教程关卡死亡
**奖杯说明：** 刚一开始游戏在篝火的地方，直接跳崖自杀即可。

### Chain Dash Champion（银杯）
**取得条件：** 连闪25次
**奖杯说明：** 学习连闪商店的右边完成25次即可，下方会有计数器。

### Diamonds Are Forever（银杯）
**取得条件：** 收集所有的模块

### Shine Bright（银杯）
**取得条件：** 收集所有的零件

### Walk-In Closet（银杯）
**取得条件：** 收集所有的服装

### Hoarder（金杯）
**取得条件：** 收集所有的物品
**奖杯说明：** 一共有六种收集品：零件、模块、石碑、钥匙、武器、服装。

### Librarian（银杯）
**取得条件：** 调查过所有的石碑

### Contender（金杯）
**取得条件：** 完成竞技场模式

### Bully（金杯）
**取得条件：** 击杀所有的BOSS

### Masochist（金杯）
**取得条件：** 通关New Game+模式

### Line Em' Up（银杯）
**取得条件：** 一发激光枪贯穿4个敌人
**奖杯说明：** 后期很多史莱姆或者小黑蜘蛛的地方都可以完成。

### Armory（银杯）
**取得条件：** 取得所有武器

### Natural Leader（金杯）
**取得条件：** 和蜗牛成为好朋友
**奖杯说明：** 见收集流程攻略。

### The Dash Eternal（金杯）
**取得条件：** 完成800连闪
**奖杯说明：** 本作最难奖杯，同样在技能商店右边完成，不过这次是800连。由于手柄的特殊性，闪避很容易出现撞墙、漂移等现象。而且800连闪还得不停经过场景中间的红色方块补充体力才行。推荐玩家攻略此奖杯时，关闭游戏声音，去选择一首长度超过4分钟的BPM220歌曲进行辅助，控制好按×键的间隔在220毫秒。或者可以尝试一下邪道方法，就是利用PC串流，然后使用PC的按键精灵脚本来控制闪避间隔。

### Star Athlete（金杯）
**取得条件：** 完成足球小游戏
**奖杯说明：** 在完成东南西北四个区域的攻略后，城市中心的左下方会有一个足球小游戏。胜利即可。

文 胜负师 美编 雷普利




PS4 PSV

| 方根书简 | 角川Games | 文字冒险 |
|---|---|---|
| √Letter-方根书简- | | 中文版 |
| 2016年6月16日 | 本地1人 | 对应年龄：15岁以上 |
| 下载版售价为PS4：338港币、PSV：298港币 | | 无对应周边 |

本作在奖杯迷群体中可谓好评如潮，PSV中文版、日文版，PS4中文版、日文版，4个版本奖杯全部分开计算，全程SKIP的话，大概12小时就能拿下4座白金！对于奖杯迷来说有绝对的吸引力。另外，本作极有潜力成为奖杯界的另一个《命运石之门》，因为制作方已经宣布《方根书简》会推出英文版本，美版和欧版是不是两套奖杯目前还不好说，加上有可能推出的韩版，一个游戏能白10遍你怕不怕？

## 基础说明

本攻略以帮助各位尽快取得白金为目的，不必要的步骤基本都省略了。请尽可能在游玩一次之后再参考，不然很可能影响您的游玩质量。本攻略虽然是对照中文版来写的，但是选项都列出了序号，让其他语言版本也能参考使用，算是一点未雨绸缪吧！

警告！请尽可能不使用PSV TV游玩本作，关机后再开会有较高几率出现系统档损坏的恶性BUG！解决方案是不关闭PSV TV的电源，一次性将游戏打完。

## 游戏操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| ○ | 决定 |
| □ | 显示过去文本 |
| × | 返回/取消 |
| △ | 切换R键功能：略过已读、自动推送、强制略过 |
| L | 切换持有道具 |
| R | 切换持有道具/略过文本 |
| 右摇杆 | 扩大或缩小（调查中） |
| 左摇杆 | 移动调查游标 |




## 一周目完全攻略

POINT 1 表格第一栏基本为菜单中的指令选项，以对话或快进结束、右边自动弹出菜单框为准。

POINT 2 “移动”右边的序号为空时，请返回大地图选项需要前往的地点。

POINT 3 所有奖杯的取得时机均在流程表格内有所体现。

POINT 4 一周目回信全部都选第一项。

### 第1章 真相信纸

| | | |
|---|---|---|
| 调查 | – | 书柜第二层右边 |
| 回信 | – | 全选第一项 |
| 调查 | – | 右侧书架下层 |
| 观光导览 | – | – |
| **获得奖杯** | **铜** | **欢迎来到岛根喵！** |
| 调查 | – | 候车室的大门 |
| 调查 | – | 车箱上方的广告 |
| 手机 | – | 可进行存档读档 |
| 移动 | – | 文野家 |
| 调查 | – | 草地 |
| 询问 | 1 | 关于此地 |
| 持有物品 | 01 | 没盖邮戳的信封 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 调查 | – | 任意调查一次 |
| MAX模式 | 4 | 我是MAX大胃王！ |
| 询问 | 1 | 空地的火灾 |
| 询问 | 1 | 读高中的女儿 |
| 询问 | 2 | 能够调查火灾的场所 |
| 移动 | – | 松江市立中央图书馆 |
| 调查 | – | 最右侧的书架 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 询问 | 1 | 文野家的火灾 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 1 | 职业 |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 询问 | 2 | 文野亚弥 |
| 询问 | 2 | 文野亚弥 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 移动 | – | 岛根县立美术馆 |
| 调查 | – | 墙上的画 |
| 思考 | – | – |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 移动 | – | 松江大庭高中 |
| 调查 | – | 任意调查 |
| 询问 | 2 | 文野亚弥 |
| 移动 | – | 中村BAR |
| 调查 | – | 左侧墙上的小照片 |
| 询问 | 1 | 野津的苦衷 |
| 询问 | 2 | 野津的年龄 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| **获得奖杯** | **铜** | **鬼魂的笔友** |






本文对应游戏版本：1.00（PSV版）

# 第2章 蜻蜓信纸

| | | |
|---|---|---|
| 回信 | – | 全选第一项 |
| 移动 | – | 空地 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | 八重垣神社 |
| 调查 | – | 左边的树木 |
| 调查 | – | 镜之池 |
| 询问 | 1 | 为什么会在这里 |
| 移动 | 3 | 社务所 |
| 调查 | – | 任意占卜的净纸 |
| 移动 | 3 | 镜池 |
| 持有物品 | 06 | 良缘占卜的和纸 |
| 调查 | – | 镜之池 |
| 移动 | 3 | 社务所 |
| 询问 | 1 | 神签 |
| 询问 | 1 | 金色猫咪 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | TSK山阴中央电视台 |
| 询问 | 2 | 想见美咲 |
| 选项 | 4 | 我叫野津 |
| 调查 | – | 前台右边的那张海报 |
| 询问 | 1 | 是不是村上美咲 |
| 询问 | 1 | 文野亚弥 |
| 询问 | 4 | 十五年前的笔友 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江市公所 |
| 询问 | 1 | 市民生活辅导课 |
| 移动 | 2 | 市民生活辅导课 |
| 调查 | – | 柱子上左边的公布栏 |
| 询问 | 2 | 田中耕介 |
| 移动 | 2 | 市民生活辅导课 |
| 询问 | 1 | 田中耕介 |
| 询问 | 1 | 田中所在处 |
| 移动 | 3 | 后门外 |
| 询问 | 2 | 田中的绰号 |
| 询问 | 1 | 文野亚弥 |
| 持有物品 | 07 | 三花猫护符 |
| 移动 | – | 八重垣神社 |
| 询问 | 1 | 神签 |
| 思考 | – | – |
| 选项 | 2 | 温柔地对它 |
| 选项 | 4 | 凶狠地对它 |
| 选项 | 2 | 温柔地对它 |
| 询问 | 2 | 猫的名字 |
| 移动 | – | 松江市公所 |
| 开始追问 | – | – |
| 持有物品 | 07 | 金猫护符 |
| 询问 | 1 | 文野亚弥 |
| 询问 | 3 | 对美咲死心塌地 |
| 询问 | 6 | 田中的职员证 |
| 持有物品 | 05 | 旅馆的报纸 |
| 询问 | 4 | 松江新讯 |
| 询问 | 5 | 田中是资优生 |
| 思考 | – | – |
| MAX模式 | 4 | 你是个庸才加蠢货！ |
| 询问 | 7 | 田中有戴假发 |
| MAX模式 | 4 | 看我把它摘下来！ |
| 询问 | 1 | 文野亚弥 |
| 持有物品 | 08 | 田中的领带 |
| MAX模式 | 4 | 你这个死脑筋的半吊子！ |
| 询问 | 2 | 给亚弥的礼物 |
| 追问完毕 | – | – |
| 询问 | 1 | 文野亚弥 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| **获得奖杯** | **铜** | **蜻蜓信纸** |

# 第3章 香蕉信纸

| | | |
|---|---|---|
| 移动 | – | 神在庵 |
| 询问 | 1 | 今日推荐 |
| 调查 | – | 电视机左边的照片 |
| 询问 | 2 | 文野家旧址的鬼魂 |
| 询问 | 1 | 高中生聚集的场所 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | Marukoshi |
| 调查 | – | 中间的窗户 |
| 调查 | – | 左侧的饮水机 |
| 回信 | – | 全选第一项 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 2 | 对松江熟悉的人 |
| 移动 | – | 白鸟号 |
| 询问 | 1 | 松江的资讯 |
| 调查 | – | 左下方桌子上的手册 |
| 调查 | – | 电视机 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 1 | 十五年前的夏季大赛 |
| 询问 | 1 | 猴子 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江市立中央图书馆 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 白鸟号 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江大庭高中 |
| 询问 | 1 | 教练的绰号 |
| 询问 | 1 | 松井同学是王牌投手兼第四棒 |
| 询问 | 2 | 渡边担任野手 |
| 询问 | 1 | 签名球 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江市公所 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 3 | 告状的人 |
| 移动 | – | 白鸟号 |
| 持有物品 | 09 | 松进的签名球 |
| 询问 | 1 | 提供猴子狂热鸡尾酒的店 |
| 移动 | – | 中村BAR |
| 询问 | 1 | 文野亚弥 |
| 询问 | 1 | 这种酒的名字 |
| 询问 | 1 | 渡边就是猴子 |
| 开始追问 | – | – |
| 持有物品 | 08 | 决赛报道影本 |
| 持有物品 | 09 | 全垒打球 |
| 持有物品 | 05 | 大胃王纪录的手机照片 |
| MAX模式 | 4 | 你就是"猴子"吧！ |
| 询问 | 4 | 暴力事件 |
| 询问 | 3 | 原本能在大赛夺冠的可能性 |
| MAX模式 | 3 | 你曾经误入歧途啊！ |
| 询问 | 2 | 渡边教了我做人之道 |
| MAX模式 | 1 | 都是多亏了她 |
| 追问完毕 | – | – |
| 询问 | 1 | 文野亚弥 |
| MAX模式 | 1 | 告诉我你的联络方式吧！ |
| **获得奖杯** | **铜** | **香蕉信纸** |



# 第4章 糖果信纸

| | | |
|---|---|---|
| 回信 | – | 全选第一项 |
| 询问 | 2 | 姬森公主 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 调查 | – | 右侧的导览图 |
| 询问 | 1 | 仓井礼一 |
| 移动 | 3 | 镇守之森散步道 |
| 询问 | 3 | 大庭高中流传的鬼故事 |
| 询问 | 1 | 笔友 |
| 思考 | – | – |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 询问 | 1 | 推荐的店家 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 2 | 蛋糕店 |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 持有物品 | 13 | "真享瘦"的传单 |
| 思考 | – | – |
| 持有物品 | 12 | "Patisserie Pure"的传单 |
| 移动 | – | Patisserie Pure |
| 调查 | – | 左上角的彩色玻璃油灯 |
| 询问 | 1 | 莓果塔 |
| 询问 | 1 | 松江大庭高中 |
| 移动 | – | 卡拉考拉工房 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 调查 | – | 面前的桌子 |
| 移动 | – | Patisserie Pure |
| 询问 | 1 | 减肥 |
| 思考 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 开始追问 | – | – |
| 持有物品 | 13 | "真享瘦"的传单 |
| 持有物品 | 14 | 十五年前的照片 |
| MAX模式 | 2 | 只吃一片没关系的 |
| 询问 | 1 | 油灯 |
| MAX模式 | 3 | 我的推理没错吧！ |
| MAX模式 | 3 | 你还没对人家死心吗！ |
| 追问完毕 | – | – |
| 询问 | 2 | 文野亚弥 |
| 移动 | – | Patisserie Pure |
| 询问 | 1 | 店长 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江站 |
| 调查 | – | 右下方的白色小兔 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 询问 | 2 | 蛋糕 |
| 移动 | – | 空地 |
| 询问 | 1 | 工作 |
| 调查 | – | 右侧的店门、邮筒和地面 |
| 调查 | – | 右边的粉红色邮筒 |
| 询问 | 4 | 观光场所 |
| **获得奖杯** | **铜** | **糖果信纸** |



# 第5章 辣妹信纸

| | | |
|---|---|---|
| 回信 | – | 全选第一项 |
| 询问 | 2 | 松江出身的女演员或女艺人 |
| 移动 | – | Patisserie Pure |
| 调查 | – | 门上的告示 |
| 移动 | – | 丸子屋萌音 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 1 | 蛋糕 |
| 询问 | 2 | 同学 |
| 移动 | – | 出云市–幽浮研究所 |
| 持有物品 | 12 | 有玛瑙底座的兔子摆饰 |
| 调查 | – | 墙上的海报 |
| 询问 | 1 | 幽浮 |
| 调查 | – | 墙上的海报 |
| 询问 | 1 | 阿嘎 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 调查 | – | 电视机下方的海报 |
| 导览观光 | – | – |
| 询问 | 1 | 鬼魂 |
| 移动 | – | 山阴中央新闻报报社 |
| 询问 | 1 | 关于手册 |
| 移动 | – | 京店商业街 |
| 调查 | – | 画面中间下方的小鸟玩偶 |
| 移动 | – | 剧团"兔子" |
| 询问 | 1 | 佐佐木理子 |
| 持有物品 | 14 | 小鸟玩偶 |
| 持有物品 | 04 | 名薄抄本 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 移动 | – | 幽浮研究所 |
| 持有物品 | 12 | 有玛瑙底座的兔子摆饰 |
| 询问 | 1 | 佐佐木理子 |
| 询问 | 1 | 佐佐木亚里沙签名 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 询问 | 1 | RICO的海报 |
| 移动 | – | 剧团"兔子" |
| MAX模式 | 4 | 写真女星RICO小姐 |
| 开始追问 | – | – |
| 持有物品 | 04 | 名簿抄本 |
| 持有物品 | 15 | 羽田珠里奈的明星照 |
| 持有物品 | 15 | 岬理子的CD |
| 持有物品 | 16 | RICO的海报 |
| MAX模式 | 3 | 太奇怪了吧！ |
| MAX模式 | 1 | 对不起 |
| 持有物品 | 17 | 签名明星照 |
| 追问完毕 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 移动 | – | 中村BAR |
| 询问 | 2 | 争执的原因 |
| 调查 | – | 中间的门 |
| 调查 | – | 吧台上的杯垫 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 1 | 文野亚弥的父亲 |
| 询问 | 2 | 文野亚弥 |
| 询问 | 1 | 笔友 |
| **取得奖杯** | **铜** | **辣妹信纸** |



## 第6章 生姜信纸

| | | |
|---|---|---|
| 回信 | – | 全选第一项 |
| 询问 | 1 | 英雄 |
| 持有物品 | 14 | 小泉八云的书 |
| 移动 | – | 小泉八云纪念馆 |
| 调查 | – | 调查左中右三处 |
| 调查 | – | 小泉八云的肖像 |
| 调查 | – | 左上角的海报 |
| 调查 | – | 中间上方的简介 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 幽浮研究所 |
| 持有物品 | 11 | 有玛瑙底座的兔子摆饰 |
| 持有物品 | 15 | 企划宣传单 |
| 询问 | 1 | 盛田 |
| 询问 | 2 | 阿嘎 |
| 移动 | – | TSK山阴中央电视台 |
| 询问 | 1 | 村上美咲 |
| 调查 | – | 前台的海报 |
| 调查 | – | 左边里侧的拍卖会场 |
| 询问 | 1 | 村上美咲 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | WATERWORKS |
| 询问 | 1 | 村上美咲 |
| 移动 | – | 松江大庭高中 |
| 询问 | 1 | 关于被咬 |
| 询问 | 1 | 编织手环 |
| 移动 | – | 松江市公所 |
| 持有物品 | 16 | 石蒜花胸针 |
| 询问 | 2 | 从前的村上美咲 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 思考 | – | – |
| 调查 | – | 电视机 |
| 移动 | – | 丸子屋萌音 |
| 询问 | 2 | 小胖的状况 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 开始追问 | – | – |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 1 | 从小一起长大的盛田 |
| 持有物品 | 17 | 国中时期的照片 |
| 持有物品 | 16 | 五色编织手环 |
| MAX模式 | 1 | 你就是阿嘎吧? |
| 持有物品 | 10 | 十五年前照片 |
| 持有物品 | 10 | 十五年前照片 |
| MAX模式 | 1 | 我只是想见她而已 |
| MAX模式 | 1 | 相信我吧，拜托 |
| 询问 | 2 | 石蒜花胸针 |
| 追问完毕 | – | – |
| 询问 | 2 | 十五年前 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 询问 | 1 | 有用的资讯 |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 调查 | – | 上方的DVD |
| 移动 | – | 松江庄 |
| **获得奖杯** | **铜** | **生姜信纸** |

## 第7章 地灵信纸

| | | |
|---|---|---|
| 回信 | – | 全选第一项 |
| 询问 | 1 | 妖怪 |
| 移动 | – | 松江站 |
| 询问 | 2 | 妖怪 |
| 询问 | 1 | 妖怪 |
| 询问 | 2 | 妖怪 |
| 移动 | 2 | 伴手礼品店 |
| 询问 | 1 | 妖怪 |
| 询问 | 2 | 妖怪 |
| 询问 | 1 | 松江历史馆 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | 松江历史馆 |
| 调查 | – | 四个不同的可调查点 |
| 询问 | 1 | 凤凰火 |
| 调查 | – | 右边的贩卖区 |
| 调查 | – | 右边的游览船 |
| 移动 | – | 松江市公所 |
| 询问 | 1 | 野津的资讯 |
| 询问 | 1 | 野津的资讯 |
| 移动 | – | 剧团“兔子” |
| 移动 | – | WATERWORKS |
| 移动 | – | 中村BAR |
| 调查 | – | 中间的大门 |
| 询问 | 1 | 野津的资讯 |
| 移动 | – | 剧团“兔子” |
| 移动 | – | WATERWORKS |
| 询问 | 1 | 佐佐木理子的来店资讯 |
| 询问 | 1 | 野津的资讯 |
| 询问 | 1 | 野津的家人 |
| 询问 | 2 | 野津的身高 |
| 移动 | – | Marukoshi |
| 询问 | 1 | 袭击的理由 |
| 询问 | 1 | 袭击的目的 |
| 询问 | 1 | 过去的绰号 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 询问 | 1 | 问话的对象 |
| 询问 | 1 | 简讯 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | 堀川游览船 |
| 思考 | – | – |
| 观光导览 | – | – |
| 观光导览 | – | – |
| 开始追问 | – | – |
| 持有物品 | 17 | 泼沙婆婆的沙 |
| 持有物品 | 02 | 亚弥制服照 |
| 询问 | 3 | 野津的过去 |
| 持有物品 | 18 | 野津的CD |
| MAX模式 | 2 | 你觉得很丢脸吧? |
| 询问 | 5 | 阿嘎坐立不安的理由 |
| 调查 | – | 地上的增高鞋 |
| 询问 | 1 | 野津一建设公司的大少爷 |
| 询问 | 5 | 野津怕水 |
| 询问 | 2 | 野津的母亲 |
| MAX模式 | 3 | 就算爱耍坏，骨子里还是个小少爷嘛! |
| MAX模式 | 3 | 宝贝儿子被警察抓了，妈妈一定很担心! |
| 追问完毕 | – | – |
| 询问 | 1 | 传闻 |
| 移动 | – | 松江市立中央图书馆 |
| 调查 | – | 最右边的书架 |
| 询问 | 1 | 十四年前的报纸 |
| 询问 | 2 | 十五年前的报纸 |
| 移动 | – | Patisserie Pure |
| 持有物品 | 15 | 大量草莓果酱 |
| 询问 | 1 | 自杀 |
| **获得奖杯** | **铜** | **地灵信纸** |



## 第8章 勾玉信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 询问 | 1 | 女性间的友谊 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 空地 |
| 调查 | – | 草地上的花 |
| 询问 | 2 | 枯萎的花串 |
| 持有物品 | 4 | 名册抄本 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 1 | 店长的表情 |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 移动 | 2 | DVD出租店内 |
| 调查 | – | CD区 |
| 移动 | – | 丸子屋萌音 |
| 询问 | 2 | 胭脂虫 |
| 询问 | 1 | 同班同学 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | 玉作汤神社 |
| 调查 | – | 最左边的小门 |
| 移动 | 2 | 玉作汤神社 |
| 移动 | 2 | 玉造温泉街 |
| 移动 | 5 | 伴手礼品店 |
| 调查 | – | 右侧偏下的勾玉坠子 |
| 询问 | 1 | 坠子的颜色 |
| 移动 | – | 松江市公所 |
| 移动 | – | 剧团“兔子” |
| 移动 | – | WATERWORKS |
| 移动 | – | 松江大庭高中 |
| 询问 | 1 | 好姊妹 |
| 调查 | – | 右边的窗户 |
| 询问 | 2 | 手册 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 移动 | – | TSK山阴中央电视台 |
| 调查 | – | 前台靠左边的海报 |
| 询问 | 1 | 好姊妹 |
| 询问 | 1 | 美咲的梦想 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 岛根县立美术馆 |
| 询问 | 1 | 石原小姐的姓氏 |
| 询问 | 1 | 要帮什么忙 |
| 询问 | 1 | 酒的名字 |
| 询问 | 2 | 石原这个姓氏 |
| 开始追问 | – | – |
| 询问 | 2 | 好姊妹 |
| 持有物品 | 22 | 大庭高中手册 |
| 持有物品 | 07 | 果渣白兰地酒照片 |
| 持有物品 | 13 | 杯垫 |
| 询问 | 3 | 喜欢的人 |
| MAX模式 | 4 | 你就是那位“好姊妹”! |
| 询问 | 4 | 石原这个姓氏 |
| MAX模式 | 1 | 你就是那位好姐妹吧 |
| 持有物品 | 21 | 伴手礼品店手册 |
| MAX模式 | 5 | 我的忍耐就要到极限了!(要一直等新台词出现) |
| 询问 | 1 | 胭脂虫 |
| 询问 | 2 | 美术馆的休馆日 |
| 持有物品 | 17 | 报纸照片影本 |
| MAX模式 |  | 静等时间结束，不选择 |
| 追问完毕 | – | – |
| 移动 | – | 松江庄 |
| **获得奖杯** | **铜** | **勾玉信纸** |

## 第9章 乌鸦信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江站 |
| 移动 | 3 | 旧书店 |
| 调查 | – | 左边第一扇玻璃门 |
| 调查 | – | 此处反复调查满200次 |
| **获得奖杯** | **银** | **走遍岛根的男人** |
| **获是奖杯** | **金** | **查遍岛根的男人** |
| 移动 | 3 | 小云堂 |
| 询问 | 2 | 想要的东西 |
| 持有物品 | 10 | 大林朝日的唱片 |
| 询问 | 2 | 松江七大不可思议 |
| 询问 | 1 | 小泉八云的七大不可思议 |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 询问 | 1 | 松江七大不可思议 |
| 移动 | – | 丸子屋萌音 |
| 询问 | 1 | 松江七大不可思议 |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 询问 | 1 | 松江七大不可思议 |
| 询问 | 1 | 松江七大不可思议 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 询问 | 1 | 松江七大不可思议 |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 剧团“兔子” |
| 询问 | 1 | 松江七大不可思议 |
| 移动 | – | 松江站 |
| 选项 | 1 | 源助柱 |
| 选项 | 3 | 新娘岛 |
| 选项 | 3 | 城中的狐狸 |
| 选项 | 2 | 洗豆桥 |
| 选项 | 1 | 小孩的鬼魂 |
| 选项 | 2 | 育儿糖 |
| 选项 | 1 | 松江城的活祭品 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 询问 | 3 | 照烧公鱼 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 移动 | – | 宍道湖畔 |
| 持有物品 | 11 | 十五年前的Teens Queen十一月号 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 2 | 扮演文野亚弥的理由 |
| 询问 | 1 | 扮演文野亚弥的经过 |
| 询问 | 2 | 吉冈栞 |
| 询问 | 1 | 她的容貌 |
| 询问 | 2 | 吉冈栞的目的 |
| 询问 | 2 | 吉冈栞 |
| **获得奖杯** | **银** | **乌鸦信纸** |

## 第10章 骷髅信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江站 |
| 询问 | 1 | 其他同学 |
| 询问 | 1 | 诅咒 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 1 | 田中可能会去的地方 |
| MAX模式 | 4 | 只有你 |
| 调查 | – | 文野家的大门 |
| **获得奖杯** | **银** | **骷髅信纸** |
| 完成路线 | 1 | 被诅咒的信 |

# 二周目最速攻略

1. 手机中新增章节跳过功能可以大幅缩短游戏时间。
2. 除第3章外，所有回信都选第二项，选完之后可以立即打开手机，跳过章节。
3. 第3章一开始不能回信，要进入Marukoshi后才可以，用SL大法把其他4种选项都选一次，这样从三周目开始，第3章可以直接跳过。
4. 从第8章开始不能跳过，请按一周目流程再打一次。
5. 二周目开始可以完成支线，推荐在第8章完成，以下只列出与奖杯相关的一个支线。
6. 每条路线从第9章开始完全不一样。

## 第3章 香蕉信纸

| | | |
|---|---|---|
| 移动 | – | 神在庵 |
| 询问 | 1 | 今日推荐 |
| 调查 | – | 电视机左边的照片 |
| 询问 | 2 | 文野家旧址的鬼魂 |
| 询问 | 1 | 高中生聚集的场所 |
| 观光导览 | – | – |
| 移动 | – | Marukoshi |
| 调查 | – | 中间的窗户 |
| 手机 | – | 存档 |
| 调查 | – | 左侧的饮水机 |
| 回信 | – | 用SL法把没选过的选项都选一次 |

## 支线：发现吉祥物 SHIMANEKKO

| | | |
|---|---|---|
| 移动 | – | 神在庵 |
| 调查 | – | 看板 |
| 移动 | – | 空地 |
| 调查 | – | 中间的民居 |
| 移动 | – | 松江站 |
| 调查 | – | 右边的道路 |
| 移动 | – | 京店商店街 |
| 调查 | – | 右边红色邮筒 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 移动 | 6 | 观光导览处 |
| 调查 | – | 左边的自动贩卖机 |
| 移动 | – | 松江大庭高中 |
| 移动 | 3 | 操场 |
| 调查 | – | 左边的防护网 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 移动 | 5 | 国宝・松江城 |
| 调查 | – | 中间的小路 |
| 移动 | – | 剧团“兔子” |
| 移动 | 2 | 室内 |
| 调查 | – | 最右的窗户 |
| 移动 | – | 卡拉考拉工房 |
| 调查 | – | 招牌下方的桌子 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 移动 | 4 | 北总门桥 |
| 调查 | – | 桥面 |
| **获得奖杯** | **金** | **发现SHIMANEKKO！** |

## 第9章 化妆镜信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江站 |
| 询问 | 1 | 旧杂志 |
| 调查 | – | 左边第一扇玻璃门 |
| 调查 | – | 左上角的杂志 |
| 询问 | 2 | 价格 |
| 持有物品 | 10 | 大林朝日的唱片 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 询问 | 2 | 回想起来的方法 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 询问 | 3 | 照烧公鱼 |
| 询问 | 1 | 松江庄的老板娘 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 观光导览 | – | – |
| 询问 | 1 | 吉冈栞 |
| 移动 | – | Marukoshi |
| 询问 | – | 三条都问一遍 |
| 持有物品 | 11 | 十五年前的Teens Queen十一月号 |
| MAX模式 | 2 | 15年前究竟发生了什么事? |
| 持有物品 | 11 | 十五年前的Teens Queen十一月号 |
| 询问 | 1 | 十五年前的真相 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 1 | 十五年前的真相 |
| 询问 | 1 | 扮演文野亚弥的经过 |
| 询问 | 2 | 吉冈栞 |
| 询问 | 2 | 吉冈栞 |
| 询问 | 1 | 之后的她 |
| 询问 | 2 | 吉冈栞 |
| 询问 | 2 | 毕业庆典 |
| 询问 | 1 | 吉冈栞 |
| **获得奖杯** | **银** | **化妆镜信纸** |

## 第10章 公主信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 询问 | 1 | 吉冈小姐的住址 |
| 询问 | 2 | 她可能会去的地方 |
| 思考 | – | – |
| **获得奖杯** | **银** | **公主信纸** |
| 完成路线 | – | 姬森公主 |

# 三周目最速攻略

1. 所有回信都选第三项
2. 前七章回信后均跳过，第8章按一周目攻略打
3. 完成新增的第9和第10章

## 第9章 幽浮信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 移动 | – | 剧团“兔子” |
| 移动 | – | WATERWORKS |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 移动 | – | 丸子屋萌音 |
| 持有物品 | 11 | 十五年前的Teens Queen |
| 询问 | 3 | 野津的纪念册 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 1 | 目的 |
| 持有物品 | 09 | 大林朝日的唱片 |
| 持有物品 | 13 | 野津的纪念册 |
| 询问 | 1 | 第一印象 |
| 询问 | 1 | 前往文野家的理由 |
| 询问 | 2 | 栞的变化 |
| 询问 | 1 | 隐瞒吉冈栞的事情的理由 |
| 询问 | 2 | 她的真面目 |
| 询问 | 1 | 不好的回忆 |
| **获得奖杯** | **银** | **幽浮信纸** |

## 第10章 外星人信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | | – |
| 思考 | | – |
| 思考 | | – |
| 持有物品 | 06 | 有玛瑙底座的兔子摆饰 |
| 思考 | | – |
| **获得奖杯** | **银** | **外星人信纸** |
| 完成路线 | – | 政府的阴谋 |

# 四周目最速攻略

1. 所有回信都选第四项。
2. 前七章回信后均跳过，第 8 章按一周目攻略打。
3. 完成新增的第 9 和第 10 章。

## 第9章 雨滴信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 询问 | – | 十一月号 |
| 移动 | – | 松江站 |
| 调查 | – | 调查三个不同的书堆 |
| 询问 | 1 | 旧杂志 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 询问 | 3 | 照烧公鱼 |
| 询问 | 1 | 半价 |
| **获得奖杯** | **金** | **调查道具尽在手中** |
| 移动 | – | 松江站 |
| 调查 | – | 左边第一扇玻璃门 |
| 持有物品 | 09 | 大林朝日的唱片 |
| 调查 | – | 左上角的杂志 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 持有物品 | 13 | 十五年前的Teens Queen十一月号 |
| 询问 | 1 | 十五年前的事 |
| 询问 | 2 | 通信 |
| 询问 | 3 | 吉冈栞 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 2 | 害怕的理由 |
| 询问 | 2 | 她的真正想法 |
| 询问 | 2 | 两人的关系 |
| 询问 | 3 | 之后的她 |
| 询问 | 2 | 她的所在地 |
| **获得奖杯** | **银** | **雨滴信纸** |

## 第10章 飞机信纸

| | | |
|---|---|---|
| 看信 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 移动 | – | 松江站 |
| 调查 | – | 左边中间的玻璃门 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 移动 | – | 城山公园 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 1 | 回忆中的场所 |
| 询问 | 2 | 田中 |
| 持有物品 | 11 | 宍道湖徽章 |
| 询问 | 1 | 文野教授的所在处 |
| 询问 | 1 | 栞杀的人 |
| **获得奖杯** | **银** | **飞机信纸** |
| 完成路线 | – | 错过彼此 |
| **获得奖杯** | **金** | **查明真相?** |

## 五周目最速攻略

POINT 1 所有回信都选第五项。

POINT 2 前七章回信后均跳过，第8章按一周目攻略打。

POINT 3 完成新增的第9和第10章，白金到手。

## 第7章 地灵信纸

| | | |
|---|---|---|
| 回信 | – | 全选第五项 |
| **获得奖杯** | **金** | **回信狂热分子** |

## 奖杯说明

| 奖杯总数 | 27 | 铜杯 | 10 | 银杯 | 10 | 金杯 | 6 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 1/10 |
| 白金所需时间 | 3 小时以上 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 5 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 有 |
| 硬件需要 | 无 |

## 奖杯列表

**√Letter– 方根书简 –**（白金）
**取得条件：**获得所有奖杯

**欢迎来到岛根喵！**（铜杯）
**取得条件：**首次和 SHIMANEKKO 交谈

**鬼魂的笔友**（铜杯）
**取得条件：**完成第 1 章

**蜻蜓信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成第 2 章

**香蕉信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成第 3 章

**糖果信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成第 4 章

**辣妹信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成第 5 章

**生姜信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成第 6 章

**地灵信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成第 7 章

**勾玉信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成第 8 章

**蓝天信纸**（铜杯）
**取得条件：**完成结缘路线第 9 章

**樱花信纸**（银杯）
**取得条件：**完成结缘路线第 10 章

## 第9章 蓝天信纸

| | | |
|---|---|---|
| 读信 | – | – |
| 移动 | – | 松江站 |
| 移动 | 3 | 旧书店 |
| 调查 | – | 调查三个不同的书堆 |
| 移动 | – | 随便移动5个地点 |
| 移动 | – | 神在庵 |
| 询问 | 2 | 盖章集点活动 |
| 询问 | 2 | 女高中生 |
| 持有物品 | 09 | 大林朝日的唱片 |
| 持有物品 | 08 | SHIMANEK–KO毛巾 |
| 移动 | – | 松江庄 |
| 开始追问 | – | – |
| 持有物品 | 11 | 十五年前的Teens Queen 十一月号 |
| 询问 | 1 | 吉冈栞 |
| 询问 | 1 | 通信的理由 |
| 询问 | 1 | 当日来回的旅行时发生的事 |
| 询问 | 1 | 扮演亚弥 |
| 询问 | 1 | 通信的对象“文野亚弥” |
| 询问 | 1 | 不寻常的事情 |
| 询问 | 1 | 栞的成绩和田中的成绩 |
| 询问 | 1 | 大家所害怕的事 |
| MAX模式 | 2 | 一定是怕喜欢的人被抢走吧 |
| 持有物品 | 05 | 十五年前的照片 |
| 询问 | 1 | 野津笑着的理由 |
| 询问 | 1 | 伪装自杀 |
| 询问 | 1 | 吉冈栞的现状 |
| 追问完毕 | – | – |
| **获得奖杯** | **铜** | **蓝天信纸** |

## 第10章 樱花信纸

| | | |
|---|---|---|
| 读信 | – | – |
| 询问 | 1 | 回忆中的场所 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 2 | 高中时去过的地方 |
| 询问 | 2 | 交通方式 |
| 询问 | 2 | 自杀 |
| 询问 | 1 | 大家的状况 |
| 询问 | 1 | 大家的梦想 |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 2 | 田中的际遇 |
| 询问 | 2 | 现在的田中 |
| 思考 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 1 | 文野家的火灾 |
| 思考 | – | – |
| 思考 | – | – |
| 询问 | 1 | 文野家的火灾 |
| 询问 | 1 | 文野家的火灾 |
| 询问 | 3 | 同班同学 |
| 询问 | 1 | 吉冈栞 |
| 询问 | 2 | 获得帮助的经验 |
| 询问 | 2 | 毕业 |
| **获得奖杯** | **银** | **樱花信纸** |
| 完成路线 | – | 结缘 |
| **获得奖杯** | **金** | **查明真相！** |
| **奖得奖杯** | **白金** | **√Letter –方根书简–** |



**雨滴信纸**
**取得条件：**完成错过彼此路线第 9 章



**飞机信纸**
**取得条件：**完成错过彼此路线第 10 章



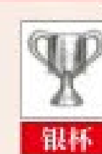
**化妆镜信纸**
**取得条件：**完成姬森公主路线第 9 章

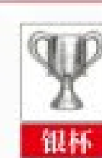


**公主信纸**
**取得条件：**完成姬森公主路线第 10 章



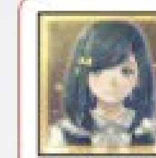
**乌鸦信纸**
**取得条件：**完成被诅咒的信路线第 9 章



**骷髅信纸**
**取得条件：**完成被诅咒的信路线第 10 章



**幽浮信纸**
**取得条件：**完成政府的阴谋路线第 9 章



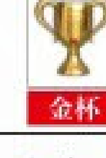
**外星人信纸**
**取得条件：**完成政府的阴谋路线第 10 章



**查明真相！**
**取得条件：**完成所有路线的剧情



**调查道具尽在手中**
**取得条件：**获得所有道具



**查明真相？**
**取得条件：**完成被诅咒的信、姬森公主、政府的阴谋、错过彼此路线



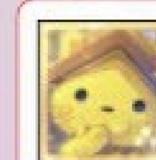
**查遍岛根的男人**
**取得条件：**使用「调查」指令调查 200 次以上



**走遍岛根的男人**
**取得条件：**使用「调查」指令调查 100 次以上



**回信狂热分子**
**取得条件：**在信件中选择过所有种类的回覆方式



**发现 SHIMANEKKO!**
**取得条件：**找到 SHIMANEKKO 10 次以上

# 真流行り神2

しんはやりがみ

文 古林　美编 雷普利

由日本一所打造的“《流行之神》系列”一贯以都市传说侵蚀现实社会的手法，带给玩家奇妙而毛骨悚然的阅读体验。经历了前作《真流行之神》的恶评大潮，本作试图以系统回归以及剧情氛围扳回一城，遗憾的是随着故事的发展，恐怖感却在不断消弭，并再次出现了前作的种种问题。但无论如何，《真流行之神2》依旧是一部相对优秀的音响小说，只需3小时即可白金的特点也十分诱人。

PS4 PS3 PSV

| 真流行之神2 | | 日本一Software | 文字冒险 |
|---|---|---|---|
| 真流行り神2 | | | 日文版 |
| 2016年7月7日 | 本地1人 | | 对应年龄：18岁以上 |
| 下载版售价为PS4/PS3：6171日元、PSV：5143日元 | | | 对应PSV TV |

# 系统相关

## 基本操作

| 按键 | 功能・剧情 | 功能・逻辑推理 | 功能・分歧树 |
|---|---|---|---|
| 方向键 | 项目选择 | 移动光标 / 项目选择 | 移动光标 |
| 左摇杆 | 快速菜单 | 移动光标 | 移动光标 |
| ○ | 确定 / 推送对话 | 确定 / 推送对话 | 快速跳跃至所选的部分 |
| × | 取消 / 返回 / 消除对话框 | 取消 / 回到上一级 | 关闭分歧树界面 |
| △ | 打开系统菜单 | 完成逻辑推理（最终推理） | 紧缩 / 展开分歧树 |
| □ | 打开快捷功能 | 切换选择模式 | 切换选择模式 |
| L | 查看文字履历 | 缩小关系图 | 缩小分歧树 |
| R | 自动推送 | 放大关系图 | 放大分歧树 |
| START | 快速读档 | 查看上一次的逻辑推理图 | – |
| SELECT | 快速存档 | – | – |

基本操作方法以 PSV 版为基准

## 主菜单介绍

**始めから：**从头开始游戏。
**続きから：**读取存档。
**オプション：**调整游戏相关设定。
**シナリオ选择：**直接选择已完成的章节并进行游戏。
**EXTRA：**可观看隙间录、章节结局列表、CG、音乐与游戏OP等内容。

### 快捷功能

玩家可利用本作自带的快捷功能完美游戏。在正常的剧情推进时按□键即可打开菜单。之后按方向键↑可以打开履历；按○键开始自动推送；按△键直接跳至下一个选项；按方向键↓开始自动跳过；按×键退出快捷功能菜单。

### EXTRA 菜单

**隙间录：**以高评价完成本篇的章节内容后解锁，以配角的视角描绘事件发生时的故事。
**エンディングリスト：**每个章节的结局列表。
**F.O.A.F.データベース：**本作的主要收集要素，一般收录与都市传说或专用名词有关的词条。只要剧情中出现了该词条就会自动收录，共有100条。
**イラスト鉴赏：**查看已解锁的CG。
**音乐鉴赏：**欣赏已解锁的音乐。
**ムービー鉴赏：**观看游戏OP。

## 游戏概要

### 选项与勇气点数

剧情中会出现选项，选择不同的选项将进入不同的发展。部分带有●符号的选项需要消耗画面右方的勇气点数（**カリッジポイント**），若在谎言艺术中发挥出色，还可以补充点数。

### 逻辑推理

整理故事全貌的逻辑推理（推理**ロジック**），在推进剧情时随时可以打开，甚至可以乱填。仅在章节的终盘进行“最终推理”时会对游戏结局与评价产生影响，此时请务必填入正确的关键字。

### 谎言艺术

主角的特技谎言技巧（**ライア－ズア－ト**）可以逼出对方所隐瞒的情报。在限定时间内选择正确的选项即可使对方产生反应，左侧的探测槽会出现升降的情况，而后续的剧情发展也会变化。

### 自问自答

自问自答（**セルフ・クエスチョン**）是本系列的经典系统之一，由主人公整理现有情报并决定之后的搜查方针。玩家选择数个选项后会抵达最终结论，有时候甚至会影响游戏的路线。

### 分歧树

自上作起采用的便利功能，通过分歧树（分歧**ツリ－**）能够随时回到已经完成的剧情。可以用于收集文档音乐、回收结局等与白金息息相关的项目。

### 章节评价

每章内容结束时，科学・超自然路线会分别出现章节评价。共有S、A、B、C、D五个级别，评价根据选项、谎言艺术、逻辑推理以及自问自答的综合结果来决定。

# 白金攻略

| 奖杯总数 | 30 | 铜杯 | 11 | 银杯 | 13 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 2/10 |
| 白金所需时间 | 3 小时 |
| 在线奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1 次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

文字冒险类游戏一向是“白金神作”的首选类型，本作亦是如此。由于自带了“分歧树”这一便利机能，甚至不需要频繁地进行存读档，就能轻松回到所需的回收位置。SKIP机能也十分方便，可以用快捷功能直接跳到下个选项，大大缩减了快进的时间。如果不看文字只追求白金的话，只需3小时左右即可完成，但需严格按照下文攻略中的提示进行游戏，否则容易遗漏收集要素。

## 白金路线

①按照S评价＋全结局攻略完成整个游戏，解锁剧情、全结局与S评价等奖杯。注意最好在遇到分歧提示时优先进入分歧回收各结局与文档，之后再以分歧树功能回到该位置继续游戏。
②选择主菜单→EXTRA，阅读所有隙间录，回收隙间录奖杯。
③隙间录看完后打开F.O.A.F.データベース，即可回收文档No.100报告书。
④若此时尚未跳出全文档、全音乐、全CG奖杯，则利用分歧树功能完成未阅读的内容，直到跳杯。
⑤回收逻辑推理全错的奖杯。

本文对应游戏版本：1.01（PSV版）

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 TROPHY GUIDE 深度特攻

# S评价+全结局攻略

## 第一话〇〇女



### 共通路线

选择：默って睨み返した

选择：详しく闻いてみることにした

选择：事件の详细を闻くことにした

选择：ヒキガエル

选择：刹那君の见解を闻いてみた

选择：本当に本部长なのか怪しい……

选择：今日はカツ丼の日！

选择：ライア－ズア－ト
　◆●色仕挂け（→END No.03 タブ－）

**【谎言艺术】爱染刹那の真实の姿を见极めろ！**

「コンプレックスがあるんじゃない？」
「违和感を觉えたのは、いつだと思う？」
「星の数ほどねぇ……それは嘘よ」
「女性と触れ合うときはどうしてるの？」

选择：素直に刹那くんに闻いた

选择：おとり搜查を提案した
　◆●爱の告白をした（→END No.04 いたずら心の代偿）

选择：自制して、おとり搜查を续行した
　◆面白くなって刹那くんを诱惑した（→END No.05 ベンチの下の私）

选择：仲睦まじくしてみることにした

选择：●『警察だ』と名乘りをあげた
　◆怖くて逃げだした（→END No.06 恐怖心）

**【自问自答】トレンチコ－トの女は何者なのか？**

①被害者の恨みをもった人物
②都市传说になぞらえるため
③女性の方が狙いやすいから
④常识を超えた何かという可能性［结论］

选择：トレンチコ－トの女の发の毛を突きつけた
　◆●课长さんの子を妊娠したと告白した（→END No.07 妊娠，解锁奖杯“悲しみのバ－ジンロ－ド”）

选择：都市传说『メリ－さん』ですね

选择：女子高生とOL

选择：右目

选择：あのキモい女……？

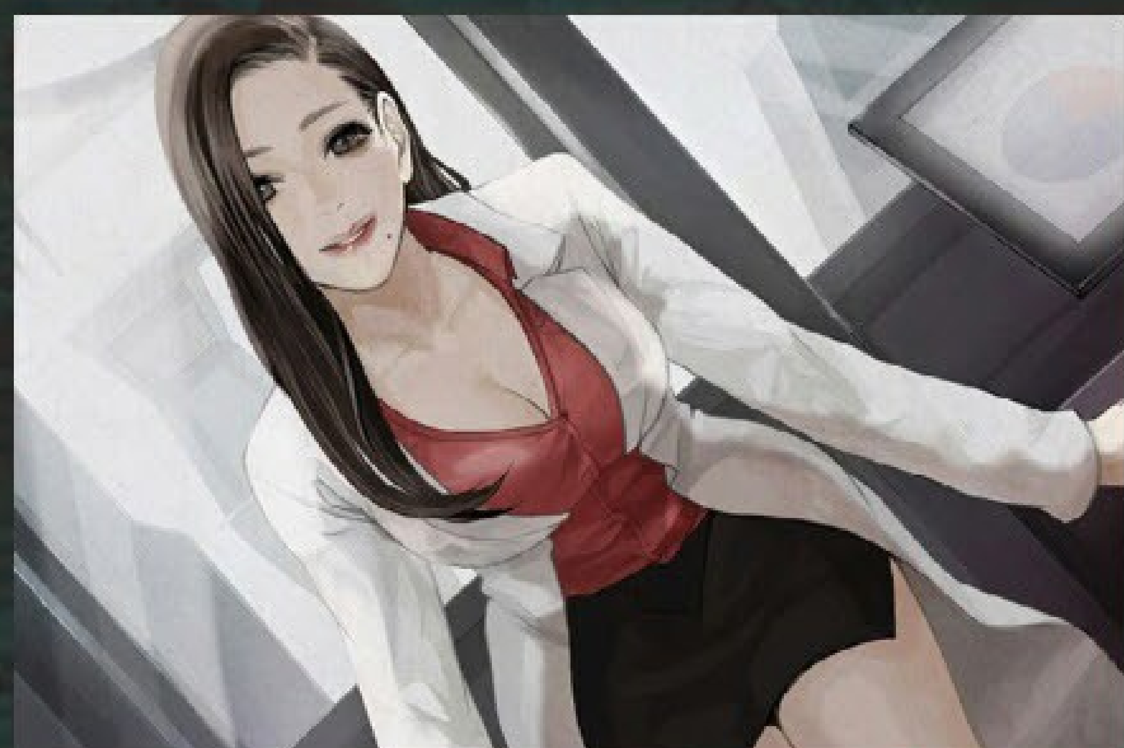
**【谎言艺术】矢泽の嘘を暴け！**

「面倒な约束事に过ぎないということ？」
●「实力を拜见したいと思いまして……」
「『キモい女』だとわかるのですか？」
「证言が食い违っている」
　◆若谎言艺术失败（推荐选项：「…………」→「…………」→「あなたの婚约者を袭った犯人ですよ？」→●「共犯なんじゃないの？」）（→END No.08 报复）

选择：●恐怖に打ち克つ

**【自问自答】事件についての振り返り**

①心理的な影响
②被害者をいたぶるため
③口封じのため
④麻药
⑤あくまでも科学的な见地から搜查すべき［结论］→科学路线
　オカルト的な见地も视野に入れるべき［结论］→超自然路线



### 科学路线

选择：ミトコンドリアDNA型鉴定方式

选择：政治家の关系者だったから

**【自问自答】トレンチコ－トの女に关する考察**

①雨宫冬子
②矢泽小五郎
③复晢
④加害者［结论］

选择：矢泽荣一だ

选择：冬子の异常な身体能力のこと

选择：ド－ピング

**【自问自答】雨宫と妇女暴行犯との接点**

①その父亲が犯人という可能性が十分にある
②その父亲の代わりに少年が杀された
③5年前の妇女暴行事件の共犯
④矢泽荣一

**【自问自答】雨宫がベンチで人を袭う理由**

①他人が幸せそうなのが许せない
②直接事件に关わっていないから
③女という存在を嫌恶している
④自分の存在を谁かに知らしめるため

选择：人に恨まれる觉えがないか确认する

选择：国会议员・矢泽小五郎

选择：5年前の妇女暴行事件のことを告げること

选择：ライア－ズア－ト
　◆ジャ－マン（→END No.09 绊のJ・S）

**【谎言艺术】雨宫の气をひきつけろ！**

「矢泽のことを恨んでいるのでしょう？」
「荣一さん？」
「矢泽はあなたと别れるために暴行した」
「スト－カ－よ」
　◆若谎言艺术失败（推荐选项：「击つわよ！」→「矢泽の妹なの？」→「矢泽に特殊な性癖があったということね」→「…………」）（→END No.10 ネックハント）

**【逻辑推理】**

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 本部长 | 正体不明 |
| 金发の王子样 | 幽灵 |
| 私 | 警察官 |
| 私→爱染刹那 | 相棒 |
| 爱染刹那 | 异端の存在 |
| 田中一郎 | 绝对服从 |
| 缬缬将臣 | 良识派 |
| 缬缬将臣←新美心太朗 | 相棒 |
| 新美心太朗 | サラブレッド |
| 新美心太朗→爱染刹那 | 犬猿の仲 |
| 如月密子 | 所长 |
| 雨宫冬子 | クロ－ン人间 |
| 雨宫冬子→矢泽荣一 | 复晢 |
| 矢泽荣一 | 代表取缔役 |
| 矢泽荣一→雨宫冬子 | 妇女暴行 |
| 第一の事件 | ヒキコさん |
| 第二の事件 | ベンチの下の女 |
| 第三の事件 | カオルさん |
| 第四の事件 | カシマさん |
| トレンチコ－トの女 | この世に存在する人间 |

　◆若逻辑推理失败（→END No.11 第二の雨宫冬子）

↓
**END No.01 とくそうの真实（S评价）**

### 超自然路线

选择：外交官の车两だ

选择：知りたい
　◆知りたくない→知りたくない（→END No.12 臆病者の末路）

选择：本当の本当に知りたい
　◆本当は知りたくない→知りたくない（→END No.13 步く姿は百合の花）

**【自问自答】雨宫络みの怪异现象への考察**

①あの异常な身体能力
②クロ－ン人间の可能性はある
③カシマさん
④搔き消えた［结论］

**【自问自答】雨宫の行动を予测する**

①妇女暴行事件の被害者
②复晢
③第四の事件の被害者
④病室の中で待ち受けるべき［结论］

选择：矢泽を守る
　◆如月先生にアドバイスを求める（→END No.14 魔女のアドバイス）
　◆本部长に助けを求める（→END No.15 应援要请）

**【谎言艺术】雨宫の正体を确かめろ！**

「身だしなみを整えるくらい余裕なのね」
「犯人が复数だと、なぜわかるのですか？」
「婚约者と一绪に杀害されました」
「あまり良い噂は闻きませんね」
　◆一直选择“…………”使谎言艺术失败（→END No.16 无慈悲なお礼，解锁奖杯“やっぱり嘘はつけないの！”）
　◆若最后测量槽数值位于正中（推荐选项：「どうしてすぐに助けを呼ばなかったの？」→「同じ颜だと、なぜわかるのですか？」→「今も病院にいるはずです」→「矢泽さんとのご关系は？」），会出现新选择→选择“雨宫冬子を信用する”（→END No.17 无慈悲なプレゼント）

**【自问自答】雨宫とその背后にいる者について**

①嘘
②废病院の雨宫冬子がオリジナル
③何者かの导きによるもの
④如月蜜子［结论］

**【逻辑推理】**

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 本部长 | 正体不明 |
| 私 | 警察官 |
| 私→爱染刹那 | 相棒 |
| 爱染刹那 | 异端の存在 |
| 田中一郎 | 绝对服从 |
| 缬缬将臣 | 良识派 |
| 新美心太朗→缬缬将臣 | 相棒 |
| 新美心太朗 | サラブレッド |
| 新美心太朗→爱染刹那 | ライバル |
| 如月密子 | 巫女 |
| 金发の王子样 | 外交官 |
| 金发の王子样→雨宫冬子 | 实验 |
| 雨宫冬子 | ホムンクルス |
| 雨宫冬子→矢泽荣一 | スト－カ－ |
| 矢泽荣一 | 代表取缔役 |
| 矢泽荣一→雨宫冬子 | 妇女暴行 |
| 第一の事件 | ヒキコさん |
| 第二の事件 | ベンチの下の女 |
| 第三の事件 | カオルさん |
| 第四の事件 | カシマさん |
| トレンチコ－トの女 | 实在する人间 |

　◆若逻辑推理失败（→END No.18 复写された存在）

↓
**END No.02 いざ、とくそうへ（S评价）**

## 第二话 半分こ

### 共通路线

选择：ゴマをする

选择：様子を见る

选择：飞沫血痕がない
　◆●内脏がないぞ（→END No.21 意图せぬ流れ）

**【自问自答】死体を两断した犯人の意图は？**

①被害者への爱情
②快乐のため
③记念品として
④まだわからないことだらけだ［结论］

**【自问自答】遗体に对する美学とは？**

①丁宁に扱っている
②遗体の着衣だ
③爱情があるから
④颜见知りの犯行［结论］

**【谎言艺术】美子の本性を暴け！**

「本当かしら？」
●「逃亡したとか？」
「本当は、恶いんでしょ？」
●「分け合えるわね」
　◆若最后测量槽数值清零（推荐选项：「良く似てるわね」→「仲がいいというのは、嘘なんでしょ？」→「信じるわ」→●「泣き真似でしょ」）（→END No.22 失败）
　◆若最后测量槽数值位于正中（推荐选项：「どれくらい仲がいいのかしら」→「今どこへ行っているの？」→「…………」→「…………」），会出现新选择→“话を续ける”（→END No.23 近づきすぎた结末）

**【自问自答】美子への所感と事件の真相について**

①演技だった（→回收：文档No.30 サイコパシ－）
②安堵の笑みに见えた
③分け合うため？
④饰られている［结论］→科学路线

①本气だった
②安堵の笑みに见えた
③遗体をあの形にするため？
④どこかに隐している［结论］→超自然路线

## 科学路线

**【谎言艺术】美子から真実を引き出せ!**

「あなたたち、平等じゃないわね」
●「すでに死んでいるんじゃない? 」
「半分こにしただけよね」
「なぜ、遗体を放り投げていったの? 」
◆若最后测量槽数值为 –2 左右 ( 推荐选项: ●「あなたが犯人なの? 」→「本当は、一人っ子なんでしょ? 」→「见てただけよね」→「なぜ、遗体を饰ったの? 」) ( → END No.24 时间切れ )

●刹那に气合を入れる
◆あえて、精神统一を图る ( → END No.25 误算 )

**【自问自答】摩子を捜し出す方法について**

①犯行现场を押さえる
②姊妹と近しい间柄
③真っ二つ
④恋人 [ 结论 ]

选择: ●自分で追う
◆刹那に任せる ( → END No.26 徒 )

**【逻辑推理】**

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 天草美子 | 任意同行 |
| 天草美子→天草摩子 | かばっている |
| 天草美子←→天草知美 | 娘 |
| 天草美子→美子の恋人 | 彼女 |
| 天草美子→益田亚実 | 亲友 |
| 天草知美 | ノイローゼ气味 |
| 天草摩子 | 新たな犯行 |
| 益田亚实 | ふ、た、ご |

◆若逻辑推理失败 ( → END No.27 沟 )
↓
END No.19 荒れた水面に映らぬ月 ( S 评价 )

## 超自然路线

选择: 半分に切断されていた
选择: 左下半身が余る
选择: ダチュラ
◆雌鸡の血 ( → END No.28 魔女の虏 )
选择: 刹那を连れ出す
◆●探索を续ける ( → END No.29 黒い影の恐怖 )

**【谎言艺术】仪式を止めろ!**

「姊妹で分け合わないの? 」
「仪式の一环でしょ? 」
●「この仪式は、失败するわ」
「魔女から闻いたのよ」
●「この仪式には、足りないものがある」
◆若最后测量槽数值为 –3 左右( 推荐选项:「…………」→「意味は、あるの……? 」→「ええ、そうよ」→「学者から闻いたの」→「谛めたら? 」) ( → END No.30 虚言の代偿 )

选择: 月明かり
◆乙女の血 ( → END No.31 死の纯洁 )

**【逻辑推理】**

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 天草美子 | 魔女 |
| 天草美子→天草摩子 | 生き返らせる |
| 天草美子←→天草知美 | 娘 |
| 天草美子→益田亚实 | 亲友 |
| 天草知美 | ゆるみ切った |
| 天草摩子 | ミイラ |
| 益田亚实 | 歪に曲がった |

◆若逻辑推理失败 ( → END No.32 月下の绝望 )
↓
END No.20 和合 ( S 评价 )

# 第三话 TV に映ったアイドルの灵

## 共通路线

选择: 给料はきちとんと支払われるのか
◆●自分たちは秘密警察なのか ( →回收: 文档 No.077 秘密警察 )
选择: 刹那くんの话を阻止する
◆●流れに身を任せて闻く ( →回收: 文档 No.001 アナフイラキシ–ショック、No.022 クトウル–神话、No.053 生物浓缩 )

**【自问自答】ユキの死について整理する**

①新曲の歌词と一致している
②やらせではないだろう
③自杀に卷き込まれる男性を目击した
④他杀 [ 结论 ]

选择: 加纳ユキは玉出と揉めていた

**【自问自答】スカ–トについた赤い手形について**

①衣装系
②玉出荣
③松冈るみが犯人だという主张
④加纳ユキへの嫉妒 [ 结论 ]

**【谎言艺术】るみの嘘を确かめろ!**

「…………」
●「禁断の爱を纺ぐ间柄だったのでは? 」( →回收: 文档 No.021 禁断の爱 )
「他の人とはどうですか? 玉出さんとか」

选择: 松冈るみの证言について闻く
选择: 松冈るみは加纳ユキの才能に嫉妒していた
选择: 杀したな

**【自问自答】玉出と松冈、谜の电话について整理**

①松冈るみの思い込みという可能性
②松冈るみは犯人の可能性がある
③松冈るみ
④玉出荣への复讐 [ 结论 ]

**【谎言艺术】玉出を摇さぶり嘘を暴け!**

「松冈るみさんのことですか? 」
「仲は良かったですか? 」
「わざと骚ぎを大きくして、话题に」

**【自问自答】一连の怪奇现象への考察**

①やはりトリック
②谁かのいたずら
③谁かの罠
④松冈るみ [ 结论 ] →科学路线
①本当は幽灵なのかも
②加纳ユキの亡灵
③加纳ユキの亡灵
④玉出荣 [ 结论 ] →超自然路线

## 科学路线

**【自问自答】ユキが自杀である可能性について**

①违う
②ない
③玉出荣と喧哗したこと
④遗书がない [ 结论 ]

**【谎言艺术】るみの仮面を剥がせ!**

「仕事を强制されたことへの不满感」
「玉出さんが许可するとは思えない」

**【谎言艺术】玉出から真実を引き出せ!**

「…………」

**【谎言艺术】2 人の本当の气持ちを探れ!**

「嫉妒していたのではありませんか? 」
「电话を仕挂けたのね? 」
「歌词のことで揉めていた件は」
「赤い手形もあなたが……? 」
◆若最后测量槽数值清零 ( 推荐选项: 「…………」→「ロングスカ–トの手形も」→「…………」→「集团失神もあなたが仕组んだの? 」) ( → END No.35 奇迹の复活? )
◆若最后测量槽数值位于正中 ( 推荐选项: 「羡望していたのではありませんか? 」→「ロングスカ–トの手形も」→「歌词のことで揉めていた件は」→「集团失神もあなたが仕组んだの? 」), 出现新选择→ 2 人の言い分を信用しない ( → END No.36 私はら P )

**【逻辑推理】**

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 玉出→加纳ユキ | 誓い合った |
| 松冈るみ→加纳ユキ | 世界に羽ばたくべき |
| 加纳ユキ | 窒息死 |
| 玉出荣 | 第一发见者 |
| 松冈るみ | トップアイドル |
| 新美心太朗 | 左迁 |
| 缬缬将臣 | 发炮 |

◆若逻辑推理失败 ( → END No.37 真実を暴けなかった者の末路 )
↓
END No.33 もうひとつの特命 ( S 评价 )



## 超自然路线

选择: 玉出荣

**【自问自答】ユキが自杀という线について**

①违う
②ない
③芸能人としてのストレス
④恼む样子が目击されていない [ 结论 ]

选择: オカルト路线で考えてみる

**【自问自答】萤光灯の怪异について**

①撮影で使う何か
②饴
③热で变性させた
④松冈るみ [ 结论 ]

**【谎言艺术】玉出の秘密を暴け!**

「荧光灯が本物だったら、あなたは今ごろ」
「死を恐れる老人の话を ご存知ですか? 」

**【谎言艺术】るみの秘密を探れ!**

「决定的な证据があります」
◆●「真实を教えてくれれば」( →回收: 文档 No.043 司法取引 )

**【自问自答】合わせ镜の真相を探る**

①オカルト的に考察してみる
②そもそもガラスではない
③录画した映像を流した
④玉出荣 [ 结论 ]

选择: 当り障りのない返答を返す
选择: もう少し样子をみるべき
选择: あなたは加纳ユキさんですか?
选择: 松冈るみ

**【谎言艺术】ユキの灵から真实を闻き出せ!**

「本部长もあなたのファンなのです」
「松冈るみについて」
●「谁かに杀されたの? 」
◆若最后测量槽数值为 –2 ( 推荐选项: 「…………」→「…………」→「自杀したの? 」)( → END No.38 嘱托除灵 )

**【逻辑推理】**

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 玉出荣→加纳ユキ | 本物の家族 |
| 松冈るみ→加纳ユキ | 本物の家族 |
| 加纳ユキ | 窒息死 |
| 玉出荣 | 第一发见者 |
| 松冈るみ | トップアイドル |
| 新美心太朗 | 左迁 |
| 缬缬将臣 | 发炮 |
| 金发の王子→爱染刹那 | 扫除机 |

◆若逻辑推理失败 ( → END No.39 紐解けなかった真实 )
↓
ENd No.34 底すら见えない暗の中で ( S 评价 )





# 第四话 都庁の秘密

## 共通路线

选择：盗难のこと
选择：景気が悪いせいだろう
选择：表参道！
选择：プリ－ズ フォロ－ミ－
选择：缬缬
选择：●もちろん、都庁を调查する
◆やっぱり、新宿署に戻る（→ END No.42 判断ミス）

【自问自答】歌舞伎町の夜の刹那の行动について
①何かを隠しているから
②ホテル
③H なお店
④残念ながら、健全などこか［结论］

【谎言艺术】刹那がしていたことを聞き出せ！
「发型が、バッチリ决まってるわね」
「汤冷めしなかった？」
「この驻车场、车の出入りはあった？」
「この辺に、亲戚が住んでたりする？」
选择：都庁の低阶层を见回りする
选择：携带电话を确认する
◆携带电话を确认しない→携带电话を确认しない（→ END No.43 新たなる幽灵）
选择：●行く
选择：都庁ロボなんてあるはずがない！→纱希路线
都庁ロボは実在する！→ 刹那路线



## 纱希路线

【自问自答】ロボはともかく心の整理を
①本部长の指示
②テロ予告か否か、现时点では判断できない
③新宿署の协力を得られなかったから
④仕掛けられているであろう爆发物［结论］

【谎言艺术】ジエ－ムズの嘘を暴け！
「なぜ、私の相棒に戦いを挑まれたの？」
「何のために、私たちに警告したの？」
「本部长はカルト组织を知っているの？」
「松冈るみの好意で」

【自问自答】最终兵器の正体について
①ジエ－ムズの行う妨害工作
②高威力の现代の兵器
③核兵器
④诱导弹
⑤やはり、核ミサイル……。［结论］
◆まさか、超人兵士……？［结论］（→ END No.44 超人兵士の最后）
选择：知事だ
选择：そんなバカな！

【逻辑推理】

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 私→都庁ロボ | 认めちゃいけない |
| 爱染刹那→都庁ロボ | 男のロマン |
| ジエ－ムズ | CIA |
| ジエ－ムズ→本部长 | 旧知の仲 |
| ジエ－ムズ→私 | バンジ－ジャンプ |
| ジエ－ムズ→爱染刹那 | 别の真実 |
| ジエ－ムズ→都庁ロボ | 破坏 |
| ジエ－ムズ→カルト组织 | 阴谋を阻止 |
| 都庁ロボ | 最终兵器 |
| 齿车 | クロ－ン人间 |

◆若逻辑推理失败（→ END No.45 间违いの限度）
选择：とある狩人の物语だろう
选择：●慰安旅行には絶対いかない！！
↓
END No.40 リワインド（S 评价）

## 刹那路线

【自问自答】とちょうロボはじつざいする！
①强く信じる心があるから
②都庁ロボの设计图
③この怪しげな场所
④本部长の指示
⑤古代の地上绘［结论］
选择：言ってなかったかも……

【谎言艺术】とちょうロボはじつざいする！
「4 回に分けて食べる！」
「今日の夜、都庁で花火が上がる」
「筋肉野郎、アレがズレてるぜ！」
「あっ！ ゴキブリだ！」
●「ブラッディメアリ－……」
选择：绝对に见ない
◆●こっそり见ちゃう（→ END No.46 アブダクションでは终わらない）
选择：とりあえず、つまむ
选择：押す
◆●押さない（→ END No.47 スフィンクスの质问）
选择：自分の命が大事
选择：都庁ロボ

【逻辑推理】

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| 金ばばあ | アンドロイド |
| 白ばばあ | 教えてくれた |
| ダクト | 警察官の味方 |
| ジエ－ムズ | CIA |
| ジエ－ムズ→本部长 | 本物の战士 |
| ジエ－ムズ→爱染刹那 | カミカゼボ－イ |
| ジエ－ムズ→如月蜜子 | 古い知り合い |
| 私→都庁ロボ | 実在した |
| 爱染刹那→都庁ロボ | 実在した |
| 都庁ロボ | 俺の胜ち |

◆若逻辑推理失败（→ END No.48 封印されし力）
↓
END No.41 最终目的地（S 评价）

# 第五话 星を见る少女

## 共通路线

【自问自答】都市传说との类似点を整理
①自杀の方法が首吊りだという点
②『满月』の夜だという点
③首吊りについてはメディアに伏せられている［结论］
选择：●觉悟はある
选择：杀せない

【自问自答】2 人で一连の事件をまとめる
①首吊り
②ある少女
③『F.O.A.F.』は犯罪组织である
④もちろん［结论］→科学路线
①マインドコントロ－ル
②希望の笑みを湛えていた
③『F.O.A.F.』はカルト组织である
④もちろん［结论］→超自然路线
◆若在④选择“もう少し考えましょ”并重复 3 次（→解锁奖杯“エンドレスクエスチョン”）

## 科学路线

【谎言艺术】ルナの本心を暴け！
「なぜ、ヨミくんを追い返さなかったの？」
「あなたを杀さないことを誓い合ったわ」
●「时间を巻き戻さないって约束したの」
「リセちゃんとヨミくんを救うためよ」
◆若最后测量槽数值为 –2( 推荐选项：全部选择「…………」)（→ END No.51 无慈悲な哄笑）

【逻辑推理】

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| ルナ | 爱に饥えている |
| 金发の王子様→ルナ | 处分 |
| ルナ→リセ | 消し去る |
| リセ | 嘘つき |
| ヨミ | 仲间 |
| ヨミ→リセ | 告白 |
| 本部长→金发の王子様 | 立ち向かう |
| 少年少女自杀事件 | 伪装杀人 |

◆若逻辑推理失败（→ END No.52 相棒と共に步む道）
↓
END No.49 エピロ－グ（S 评价）

## 超自然路线

选择：実在するわけがない
选择：嘘をついている、と说破する
◆私を信じて、と说得する（→ END No.53 どこかで见た光景）

【谎言艺术】ルナの持つ『爱』を引き出せ！
●「ダメじゃないの！ こんなことしたら！」
「王子様はとても喜んでいるわ」
「子供ばかりを狙ったのはどうして？」
●（手を广げ、ルナを抱きしめる）
◆若最后测量槽数值为 –2 左右（推荐选项：「参ったわ。降参」→「王子様はあなたを爱してなんかいないわ」→「特殊部队に囲まれた时のこと」→「…………」）（→ END No.54 饵食）

【逻辑推理】

| 关键字 | 选择 |
|---|---|
| G 县警袭击时间 | 一つの结末 |
| 少年少女自杀事件 | 伪装杀人 |
| ルナ | 魔法使い |
| 金发の王子様→ルナ | 爱を知らない人间 |
| ルナ→リセ | 死に追いやる |
| リセ | 嘘つき |
| ヨミ | 信赖关系 |
| ヨミ→リセ | 说得 |

◆若逻辑推理失败（→ END No.55 たった 2 人の反逆者たち）
↓
END No.50 エピロ－グ（S 评价）

# 爱染刹那篇 首なしライダ－

## 共通路线

【自问自答】このメイド女の正体について
①『F.O.A.F.』が送り込んだ暗杀者
②现在
③家事をするため
④俺［结论］
选择：さっそくお世话してもらう
选择：●素直に、真彩と呼ぶ
选择：センスのなさを押し出す
选择：千叶と茨城を合体させて……

【自问自答】真彩になんと呼ばせるか
①御馆様
②名前をもじって……
③ブラザ－
④スカジャン
⑤まったく问题なし［结论］

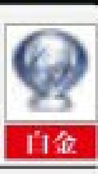
【自问自答】首なしライダ－への搜查方针について
①峠道のどっかに张り込む
②夜になってから
③あんパンと牛乳
④1 人でやる［结论］
选择：おやつさんが杀された时间

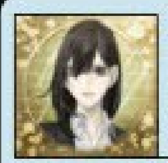
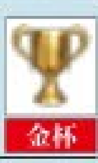
【自问自答】谜の电话の真意について
①录音されたもの
②事件の真相に近づいたから
③警告するため
④『F.O.A.F.』
⑤これからも、事件を追い续ける［结论］
选择：读书に梦中

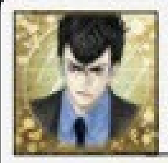
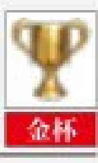
【自问自答】隐し部屋はどこにある？
①键の形だ
②金属探知机
③床に仕掛けがある
④屋敷の设计图［结论］
选择：暴走族のバイクを借りる
选择：おやつさんの仇を讨つこと
选择：斧を投げ舍てる
◆●斧を野郎に叩き込む（→ END No.57 复讐者の末路）
选择：●真彩を助ける
◆首なしライダ－を追う（→ END No.58 似合いの最后）
↓
END No.56 怪盗マ－ヤの宣言（S 评价）

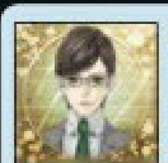
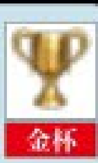
在严格遵从攻略完成整个游戏后，理应解锁所有正篇相关的奖杯。之后只需在 EXTRA 菜单观看所有已解锁的“隙间录”，再进入“F.O.A.F. デ－タベ－ス”即可回收最后的文档并解锁奖杯。CG 奖杯也需要特别进入“イラスト鉴赏”一次才能解锁。再随便选择某话的逻辑推理并选择全错的选项，就能解锁最后的奖杯“推理放弃”，建议用选项最少的第二话来完成。

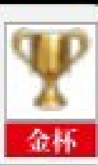
# 奖杯列表

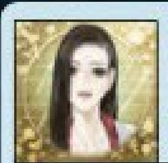

**コンプリート**

取得条件：获得除此之外的所有奖杯


**エンド到达率 100%**

取得条件：达成所有结局

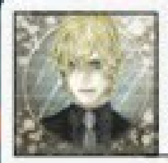

**イラスト取得率 100%**

取得条件：获得所有游戏 CG


**音乐取得率 100%**

取得条件：获得所有游戏音乐

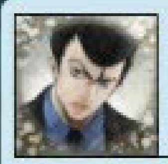
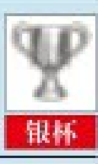

**データベース 取得率 100%**

取得条件：获得所有文档资料
奖杯说明：注意最后的文档 No.100 报告书需要阅读所有隙间录后再次进入文档列表才会获得。

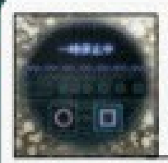

**全ルート Sランククリア**

取得条件：所有路线均获得 S 评价

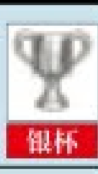

**エンド到达率 50%**

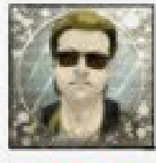
取得条件：达成 50% 的结局


**イラスト取得率 50%**

取得条件：获得 50% 的游戏 CG

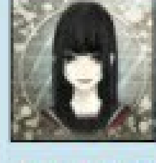

**音乐取得率 50%**

取得条件：获得 50% 的游戏音乐

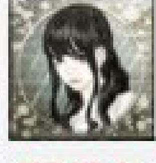

**データベース 取得率 50%**

取得条件：获得 50% 的文档资料


**第一话クリア**

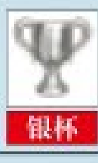
取得条件：完成第一话


**第二话クリア**

取得条件：完成第二话

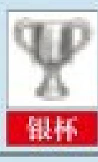

**第三话クリア**

取得条件：完成第三话


**第四话クリア**

取得条件：完成第四话

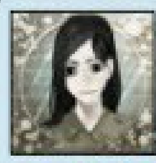

**第五话クリア**

取得条件：完成第五话


**爱染刹那篇クリア**

取得条件：完成爱染刹那篇


**オカルト博士**

取得条件：完成所有超自然路线


**科学博士**

取得条件：完成所有科学路线


**完璧な推理**

取得条件：完美地完成所有逻辑推理





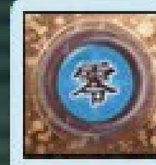
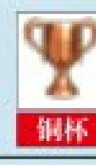


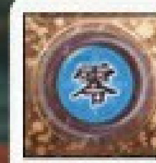
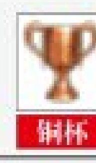
**ムービー鉴赏**

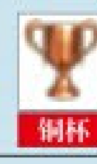
取得条件：观看了游戏 OP

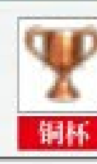

**勇气ある决断**

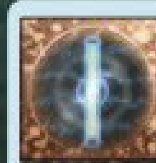
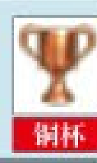
取得条件：首次使用勇气点数

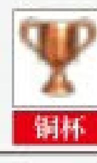

**名推理**

取得条件：首次在逻辑推理获得“优”评价

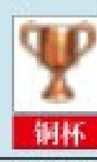

**勇气を使い果たした**

取得条件：首次用完所有勇气点数

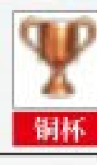

**话の里側**

取得条件：观看了一个隙间录

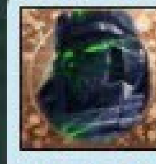
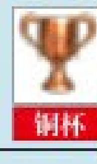

**推理放弃**

取得条件：逻辑推理的所有选择均为错误
奖杯说明：随便选择某一话的逻辑推理部分，所有答案均选错（全部打 ×）即可解锁此杯。


**ライアーズマスター**

取得条件：在测量槽最高的情况下完成谎言艺术


**悲しみのバージンロード**

取得条件：达成与田中科长结婚的结局


**やっぱり 嘘はつけないの！**

取得条件：在谎言艺术中始终没有发言
奖杯说明：在某一谎言艺术部分中没有选择任何选项或全选「…………」。


**エンドレスクエスチョン**

取得条件：在自问自答环节重来了 3 次以上


**都厅ロボ发进！**

取得条件：启动了都厅机器人




资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏 TROPHY GUIDE
深度特攻

TTR WORLD TOUR

| PS4 | | |
|---|---|---|
| 桌上赛车 世界巡回赛 | Playrise Digital | 竞速 |
| Table Top Racing World Tour | | 港版 |
| 2016年5月6日 | 本地1人，线上1~8人 | 对应年龄：全年龄 |
| 下载版售价为：129港币 | | 无对应周边 |

## 简介

《桌上赛车 世界巡回赛》是由Playrise Digital制作的赛车竞速游戏，本作的制作人Nick Burcombe为《反重力赛车》系列的联合创始人。在游戏中玩家需要操纵赛车在桌面上赛跑，使用强力武器和特殊轮胎超越对手。与轻松休闲的形象不同，本作的操作难度比较核心向，喜欢赛车游戏的玩家可以尝试一下。




## 操作介绍

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键↑ | 镜头拉近 |
| 方向键↓ | 镜头拉远 |
| 左摇杆 | 方向控制 |
| 右摇杆 | 检视车辆（选单与车库） |
| △ | 长按为重置赛车位置 |

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| □ | 使用轮胎技能 |
| × | 使用武器 |
| L1 | 向后看 |
| L2 | 刹车 |
| R2 | 加速 |

## 系统介绍



### 赛车相关

游戏中赛车有由低到高3种级别：狂热经典车、街头赛车、超级跑车，赛车级别越高速度越快，同一级别下的赛车加速、操作手感、装甲和甩尾能力都不相同，在面对不同类型的比赛时要换成更适合的赛车。在车库中，玩家能为赛车升级能力，能力全满的赛车和初始能力的赛车性能有很大的差异。购买过的升级项目可以随意调节，除此之外还可以为赛车更换轮胎、改变颜色。



## 武器介绍



比赛中在赛道的特定位置会刷出带问号的气泡，取得后会随机获得一种武器，在已获得武器的情况下再次取得气泡后武器会被强化。使用武器击中敌方后会获得一些金钱奖励。

| 名称 | 效果 | 强化效果 | 评价 |
|---|---|---|---|
| 氮气加速 | 加速行驶一段距离 | 提升加速程度 | 惟一一个非攻击型辅助武器，休闲赛车类游戏中常见的加速装置，加速效果不是很明显，无法起到超车的作用，但在计时赛、追逐赛这种争分夺秒的比赛中必须多次使用本武器。 |
| 飞弹 | 向正前方发射1枚飞弹 | 向正前方发射3枚飞弹 | 攻击型武器，击中敌人后敌人会明显减速，由于是向正前方发射，使用时需要预判。很容易抽到的武器，强度和实用性都很一般。 |
| 追踪导弹 | 向前面1个敌人发射追踪导弹 | 向前面3个敌人发射追踪导弹 | 发射后自带跟踪效果的导弹，减速程度和飞弹一样。使用起来非常一般的武器，强化后可以攻击排在前方的3名敌人，对超车有一定的帮助。 |
| 电磁脉冲 | 向车身周围释放电磁脉冲 | 增加放电范围 | 放电攻击敌人，击中后减速，可以拦截接近的导弹。偏防御的武器，一般用于防止敌人超越自己，实用性较差。 |
| 强酸浴 | 在地面上撒下减速强酸 | 增加减速效果 | 在身后的地上泼洒强酸，敌人接触后会小幅减速。此武器对敌人的影响不大，但配合黄金轮胎使用可以获得不少金钱。 |
| 炸弹 | 在身后放置1颗炸弹 | 在身后放置3颗炸弹 | 放置炸弹，敌人撞上后会爆炸并减速。不实用的武器，用于堵路效果较差，使用后敌人也很难踩上。 |
| 冰冻冷气 | 向前释放冷气冻住敌人 | 增加范围和距离 | 向前方释放一团冷气，敌人被命中后会失去控制，变成冰块向前滑行一段距离并减速，可以穿墙而且不会被物品阻挡。最实用的武器，落后时也可以对远处的敌人造成伤害，在弯道处命中敌人会直接使其滑出跑道重置车辆，比其他武器的减速效果强上很多。 |
| 雷电 | 全部敌人大幅减速 | 无 | 最强武器，在全部敌人头顶上释放雷电，无视任何地形攻击敌人并大幅减速，但此武器只有排在末位时才有机会抽到，高难度下使用了也无力回天。 |

## 特殊轮胎介绍

在车库中可以为赛车更换轮胎，除普通轮胎外共 6 种特殊轮胎，购买一次后全部赛车通用。




| 名称 | 效果 | 评价 |
|---|---|---|
| 飘移轮胎 | 永久有效，赛车转弯时自动飘移 | 想要飘移惟一的方法就是装备此轮胎，然而本作中飘移并不能让车辆轻松过弯，基本上一定会失控飞出赛道，因此不建议装备这个轮胎。飘移赛中此轮胎会自动装备。 |
| 黄金轮胎 | 永久有效，增加比赛中获得的金钱 | 装备后获得金钱增加，配合强酸使用可以获得大量金钱，但无法为比赛带来帮助。游戏中只要经常收集硬币就不会缺钱，因此实用性不高。 |
| 护盾轮胎 | 技能冷却时间35秒，使用后短时间内张开护盾，能够抵抗除血滴子轮胎和强酸浴之外的武器 | 能防御大部分武器虽然看似安全，但防护罩维持时间过短，且无法防御血滴子这一大杀器，不推荐装备。 |
| 血滴子轮胎 | 四个车轮外侧安装尖刺，侧轮撞击敌人使其减速，多次撞墙后分解，35秒后重新安装 | 最实用的轮胎，从侧面撞击敌人就可以使其减速，保持领先位置时可以轻松撞坏前来超车的敌人，使用时只需注意不要贴墙走即可。建议前期就攒钱购买。 |
| 跳跃轮胎 | 技能冷却时间40秒，使用后赛车跳起 | 使用后可以让赛车跳起的轮胎，泛用性不高，但在个别关卡可以跳过捷径节省半圈以上的路程，此外收集硬币时经常要用到此轮胎。 |
| 和平炸弹轮胎 | 技能冷却时间40秒，使用后解除所有敌人的武器 | 能够解除全部敌人手中武器的轮胎，但冷却时间过长，在冷却时间敌人又可以入手2～3个新武器，因此不推荐装备此轮胎。 |

## 操作要点

尽管在比赛中可以使用武器和特殊轮胎，整体风格类似休闲赛车游戏，但真正玩过之后会发现本作的操作难度相当大，这是因为游戏中需要掌握的操作技巧很少，玩家能做的只有按下油门、控制方向盘、踩刹车这三项，面对弯道无法飘移过弯，只能乖乖地踩刹车转弯。赛道地图非常小且弯道多，几次撞墙失误就会让之前积累的优势丢失。与此相对，高难度下敌方车辆的AI大幅提升，会不断碰撞玩家的车辆使赛车冲出跑道。

想要赢得比赛，最重要的就是熟悉本作的驾驶操作减少失误，不要一直按着油门不放，遇到大弯道时应提前减速并控制左摇杆转弯，宁可牺牲一时的速度也不要冲出赛道或是撞墙；某些上坡道后面连着弯道，这种情况上坡时也要减速，避免赛车飞起冲出图外。本作敌人的AI很高，当第一位的敌人已经超过其他人太多的时候基本已经无力回天了，不要去期待失误反超。游戏中的武器和特殊轮胎对敌人效果也不明显，更多时候是用来保持第一名的，保持领先的情况下，手上留着飞弹或冷气且装备了血滴子轮胎基本可以保证立于不败之地，敌人超车后有多种方式将其减速。所以前几圈能否跑到第一位尤其重要，1.03之后版本更新了起步加速，在倒计时“1”字出现的瞬间按下油门即可使出，加速效果等于氮气加速，可以创造前期优势。

## 比赛相关

本作的比赛类型有：对抗赛、计时赛、单圈计时赛、纯赛车、淘汰赛、追逐赛和飘移赛，每种比赛都有独特的规则，完成规定后会给予评价，评价分为三档，视玩家表现给出 0～3 星评价，拿到 1 颗星就可以过关并解锁之后的比赛。

| 名称 | 规则 | 要点 |
|---|---|---|
| 对抗赛 | 8辆车同台竞技，可以使用武器和特殊轮胎，完成时排在前3名即可过关 | 最基础的规则，熟练使用武器和轮胎会对比赛有很大的帮助。此类比赛强度不高，简单熟悉赛道后就可以通过，觉得困难可以给速度升升级。 |
| 计时赛 | 在一定时间内跑完全程比赛，在规定时间内完成即可过关 | 单人赛事，场地内的全部武器都是氮气加速。沿着武器刷新点跑，多加使用氮气加速是通过的关键，关卡内的捷径也可以利用一下。 |
| 单圈计时赛 | 在一定时间内跑出单圈最快成绩，在规定时间内完成即可过关 | 单人赛事，场地内的全部武器都是氮气加速。与计时赛不同的是有多次跑圈的机会，第一圈起步较慢，建议在第一圈最后留一个氮气加速在身上，过终点线后立刻使用，一般第二圈就过了。 |
| 纯赛车 | 8辆车同台竞技，禁止使用武器和特殊轮胎，完成时排在前3名即可过关 | 禁止一切武器轮胎的单纯车赛，敌人强度相比对抗赛更低，一般不会在这里卡住。 |
| 淘汰赛 | 8辆车同台竞技，每跑完一圈时淘汰最后一名，完成时排在前3名即可过关 | 敌人强度最大的比赛，可以明显感觉到速度加快，不过跑到第一名后依旧可以用武器和轮胎保证领先位置，所以第一圈抽取到有用的武器至关重要。 |
| 追逐赛 | 在一定时间内追上敌人并撞击，在规定时间内完成即可过关 | 双人赛事，容错率最低的比赛，敌人速度虽然比玩家慢，但撞墙和重置车辆会让之前的努力付之东流。场地内的全部武器都是氮气加速，要尽可能多用。 |
| 飘移赛 | 强制装备飘移轮胎，持续飘移会获得分数，在规定时间内到达规定分数即可过关 | 最难的比赛类型，飘移糟糕的手感让人难以上手，想得高分还要在弯道处使用加速飘移，稍有不慎就会冲出跑道。1.03版本之前所有飘移赛都能使用原地飘移这一实用技术，掌握后直接将难度降为0，但之后更新的版本将这一良性BUG移除。 |

## 难点比赛解析

想要拿到全比赛3星评价很不容易。在锦标赛中，狂热经典车、街头赛车这两项锦标赛只要通过锦标赛决赛后就能换上超级跑车重打一遍，轻松获得3星。超级跑车锦标赛的难度也不大，在超级跑车中建议使用McHandpulpil，是全游戏赛车中最快的。

比赛的难度主要集中在特殊赛事，特殊赛事会限定使用车辆、轮胎、可获得的武器，敌人的强度也会大幅度提升。特殊赛事中全部的飘移赛和超级跑车赛中大部分关卡皆为难点，下文会重点讲解。




## 特殊赛事飘移赛心得

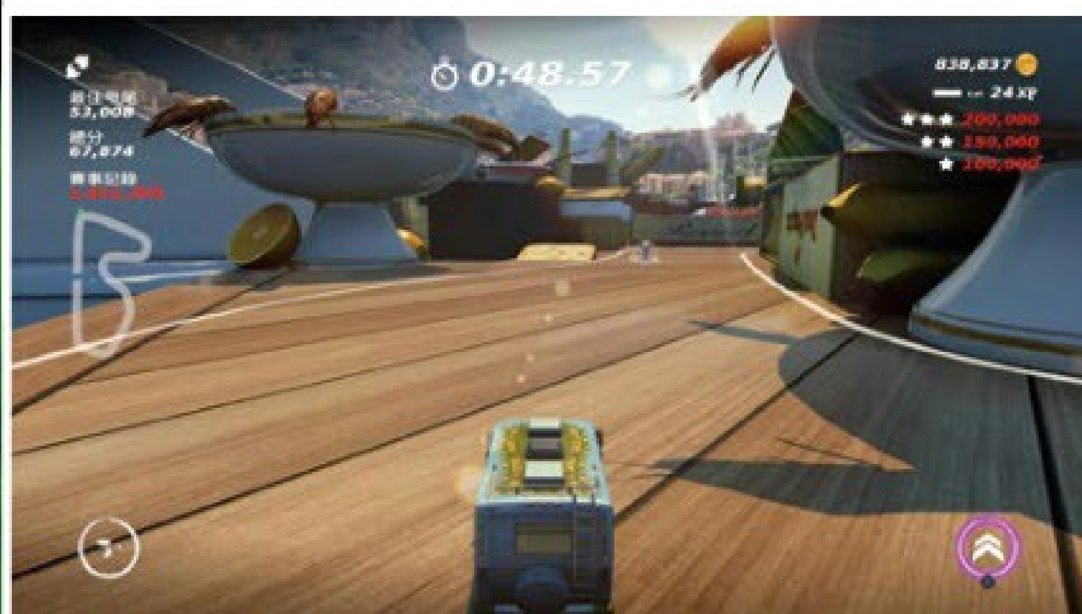
从街头赛车特殊赛开始，获得3星评价所要求的分数越来越高，最终关卡甚至要求达成100万分，在比赛所限定的2分钟内是无法做到的。飘移赛的特殊规则是如果飘移状态不被打断，那么即使时间归零比赛也会继续进行下去，这就要求玩家在开车过程中一直保持飘移状态，不撞墙不减速还要时常使用加速，在直道上也要边漂移边前进，需要非常高的操作技术。

看似非常困难，但玩家可以使用良性bug：原地飘移来轻松获得3星评价，具体操作方法是在关卡中寻找一块比较宽阔没有障碍物的区域，按住油门、左摇杆向左或右推不松手，赛车就会开始转圈且飘移分数持续上升，达到3星评价所需的分数后松手即可，需要注意的是转圈时的切入角很重要，一般试几次即可掌握；赛车的属性配置也很重要，下面列出各个关卡的赛车配置及飘移位置。

注：仅限于1.03之前的版本使用。

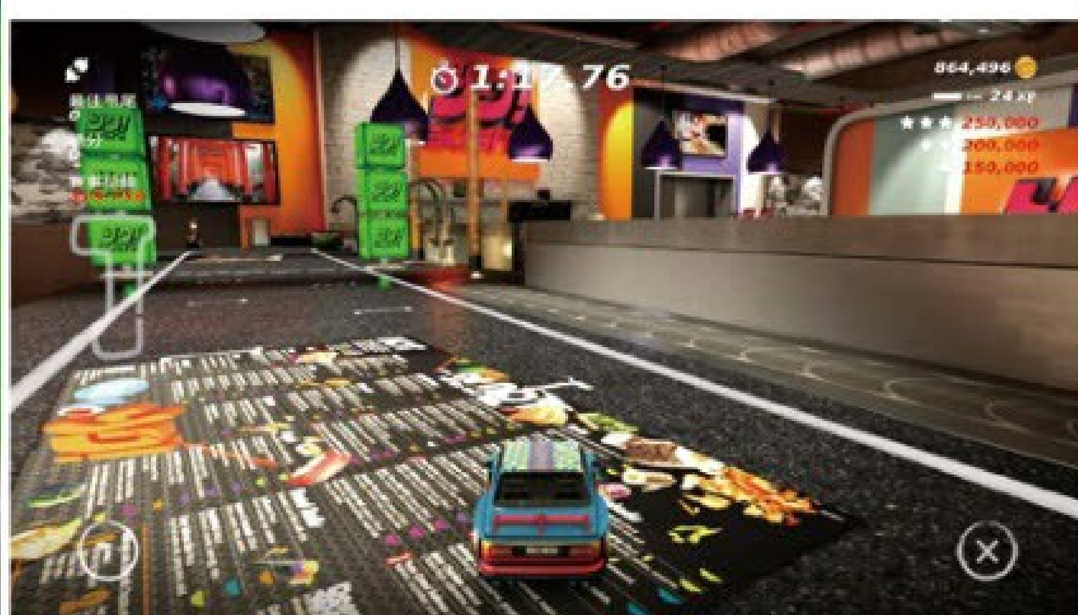
### 狂热经典车-Unthinkable II

赛车：Braking's Bad，配置：最高速度4，加速3，操纵3，飘移位置：起跑线前方的第一个弯道处，两个装虾的盘子中间的位置。



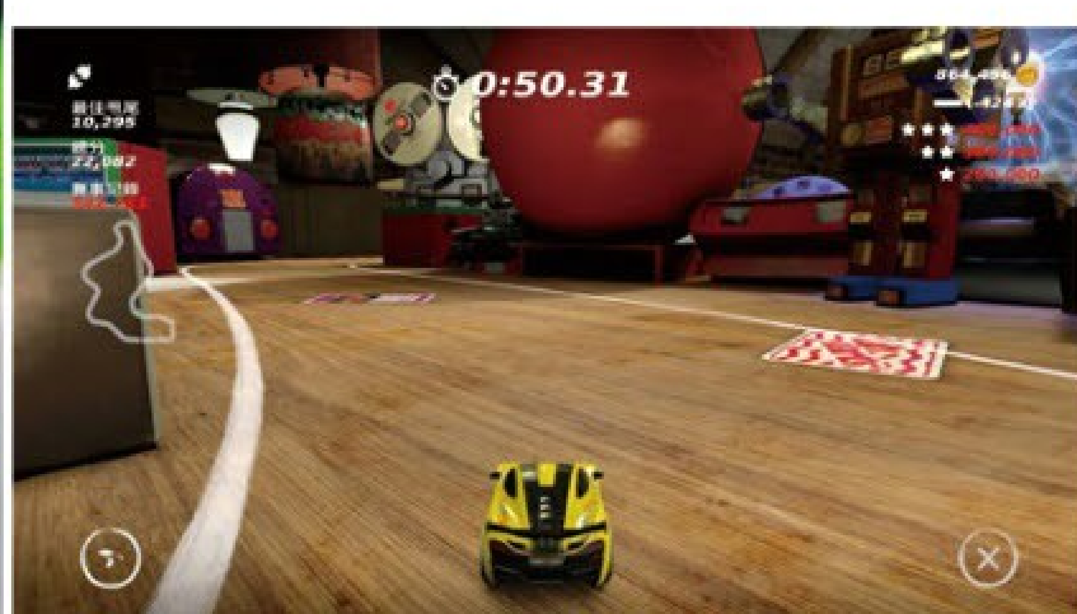

### 街头赛车-Yo!sushi

赛车：Rally's Cool，配置：最高速度3，加速3，操纵6，飘移位置：起跑线往回开，从右侧的传送带切入，左摇杆向左推并有节奏（约1秒两下）地按下油门。



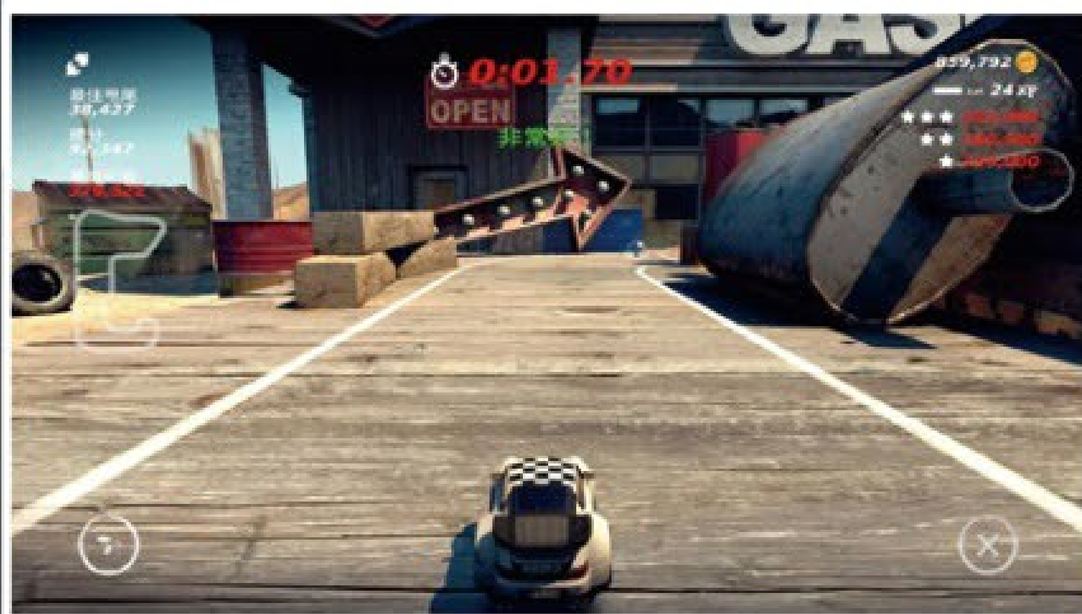
### 超级跑车-Back to the 80's

赛车：McHandpulpil，配置：最高速度2，加速2，操纵2，飘移位置：赛道中段，机器人与保龄球之间的空地。




### 街头赛车-Junk In Da Trunk

赛车：Widow Make，配置：最高速度2，加速2，操纵6，飘移位置：起跑线前面的空地，飘移方法略有变化：左摇杆向左推并有节奏（约1秒两下）地按下油门，对于地形不够宽阔的场景都可以用这一方法。




### 街头赛车-Back to the 80's

赛车：TOKYO ZERO STAGE 2，配置：最高速度6，加速7，操纵6，飘移位置：起跑线往回开，挂着STOP牌子的拐弯处。




### 超级跑车-Chop Shop

赛车：McHandpulpil，配置：最高速度2，加速2，操纵2，飘移位置：起跑线前右方的空地。



## 超级跑车特殊赛心得

超级跑车特殊赛中不少关卡对时间要求的极其严格，稍有失误就会落败，但利用限定使用的跳跃轮胎走捷径可以省下大量时间。



### 超级跑车-Yo!sushi

赛车：VULCANO JB9，比赛类型：追逐赛。超跑级的第一个难关，敌人逃离的速度很快，场地内弯道众多，很难在规定时间完成。场内的武器全都是氮气加速，要尽可能多用，走捷径也可以节省不少时间。

**捷径1** 过了第三个弯后减速，冲出道路从右边的纸箱开到另一端。




**捷径2** 快到终点时沿着传送带向前开，撞开两个橙色挡板直接来到终点。可以节省很多时间。




### 超级跑车-Back to the 80's

赛车：FAUXRARI，比赛类型：单圈计时。限定装备跳跃轮胎，从赛道中段的捷径跳过去就能轻松过关。




### 超级跑车-Chop Shop

赛车：ZOMG-A，比赛类型：追逐赛。限定装备跳跃轮胎，从捷径跳过去后能省下非常多的路程，重复几次后即可追上敌人。




### 超级跑车-Unthinkable II

赛车：ZOMG-A，比赛类型：计时赛。最难关卡，要求在 4 分 50 秒内跑完 10 圈，平均 29 秒跑完 1 圈，关卡内弯道众多，没有可以利用的捷径，是考验基本功的一关。关卡内有一些需要注意的地方。

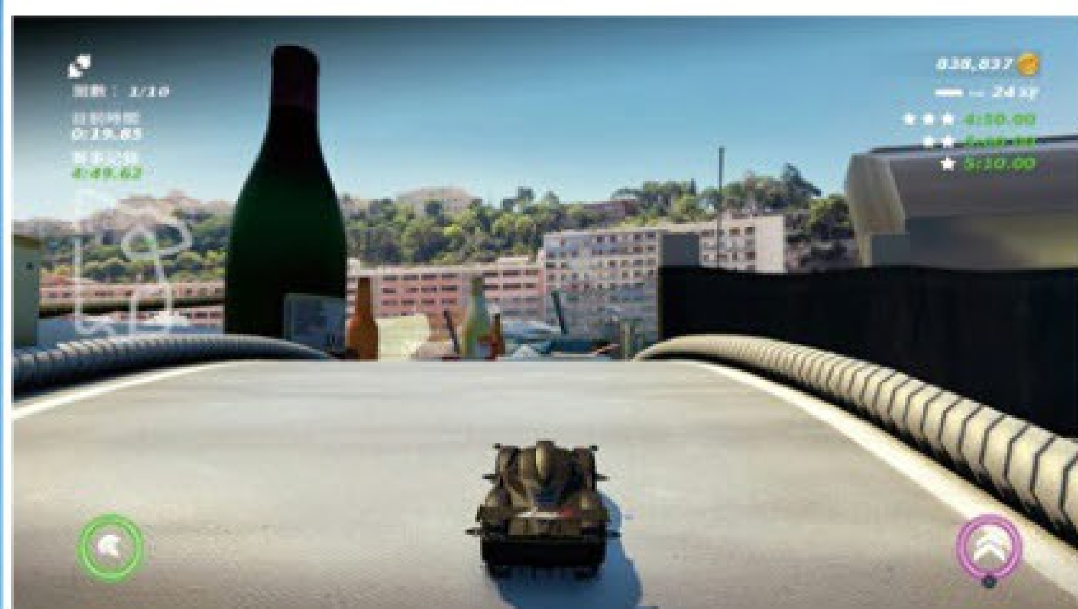
1. 全部武器皆为氮气加速，能拿就尽量不要漏，得到后不用升级立即使用即可，在减速转弯时使用可以快速恢复到原来的速度。



2. 第三个加速在一个大弯道中间，在这个弯道前面一定要减速，千万不能冲出赛道。



3. 穿过布满冰块的弯道后减速上坡，这样可以吃到氮气加速。



4. 终点之前最后一个弯道被一些食物挡住了，可以直接撞开。



当然，最重要的还是多加练习，相信经历过之前的关卡，这里已经难不倒我们了。

## 硬币收集相关

硬币是本作惟一的收集要素也是重要金钱来源。硬币分为金银铜三种，取得后会获得大量金钱奖励。游戏中总共有 30 枚硬币，分散在 5 种赛道内，每个赛道有 3 枚铜币，2 枚银币和 1 枚金币。每种赛道具有多种路线，有些硬币只能在某条路线获得而有的硬币每条路线均可获得。下面列出硬币收集位置供玩家参考。

### Yo!sushi

**铜币1** 路线A，起跑线右前方，在一堆寿司后面。



**铜币2** 路线A，沿着传送带走，在橙色的挡板后面的空间里。



铜币3 路线B，在赛道旁边的纸桥捷径上。



铜币2 路线B，到达终点之前，道路左边的斜坡上。



银币1 路线C，起点附近一个铁盒的后面。



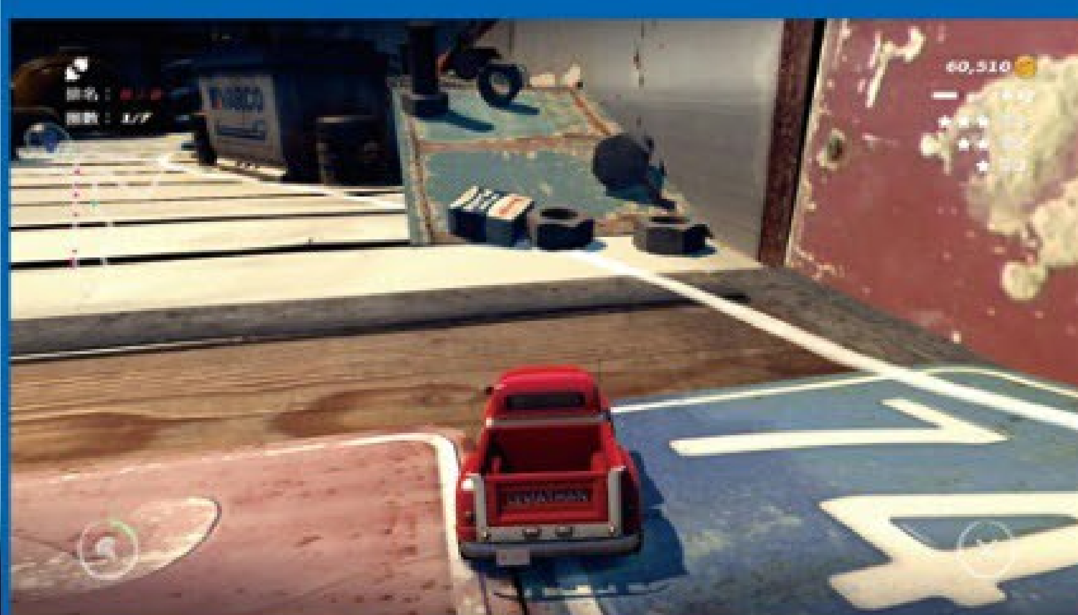
铜币3 路线B，隧道出口左边的台子上，需要用跳跃轮胎跳上去。



银币2 路线A，在招财猫身后的传送带上。



银币1 路线B，隧道出口右前方的平台上，需要使用武器将支撑平台的柱子炸掉形成坡道。



金币1 路线A，赛道中央平底锅上面，需要用跳跃轮胎跳上去。



银币2 路线B，终点之前赛道右边的障碍物后面。



## Unthinkable II

铜币1 路线A，在道路旁边的三明治上，需要用跳跃轮胎跳上去。



铜币2 路线B，过了起点左侧的平台上，要先将支撑平台的冰块撞开形成坡道。



铜币3 路线C，快到终点之前的牛排上，需要用跳跃轮胎跳上去。



银币1 路线C，终点前道路左侧的法式面包上，从高台上落下时可以到达上面。



## Junk In Da Trunk

铜币1 路线A，起跑线左侧木头旁边。



金币1 路线C，使用飞弹或冷气攻击开关关闭铁锯，从后面的通道开到边缘并使用跳跃轮胎到达平台上。



银币2 路线C，使用武器将油罐破坏后加速开到后面的平台上取得。



金币1 路线B，使用武器破坏铜币2后面的油罐后，从通道走到后面的平台取得。



银币2 路线D，使用武器破坏油罐，在后面的平台上。



铜币3 路线A，在粉色机器人旁边。



## Chop Shop

铜币1 路线A，在起跑线左后方的蓝色管道后面。



铜币2 路线D，在道路左边下方的窄道上面。



铜币3 路线A，在终点之前最后一个弯道旁边的捷径斜坡上，需要用跳跃轮胎跳上去。



银币1 路线B，装备跳跃轮胎，在爬上第一个上坡的同时使用加速和跳跃，跳到远处的平台上取得。



金币1 路线C，在赛道右手边第一个洞口里，需要用跳跃轮胎跳进去。



## Back to the 80's

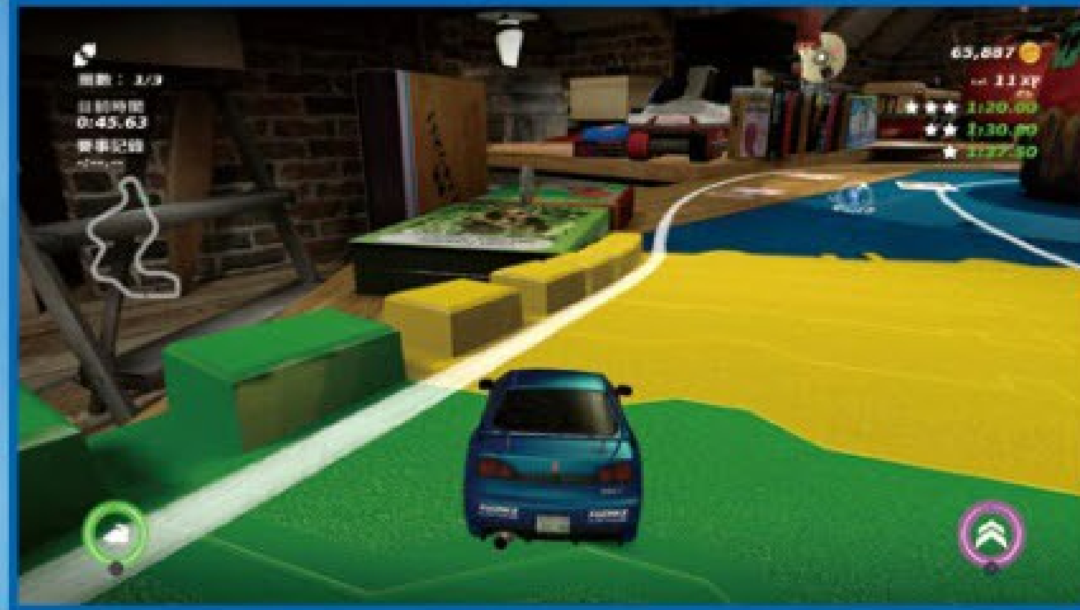
铜币1 路线C，撞倒道路右边的磁带，硬币就在后边。



铜币2 路线A，在两个红色色子和魔方后面。



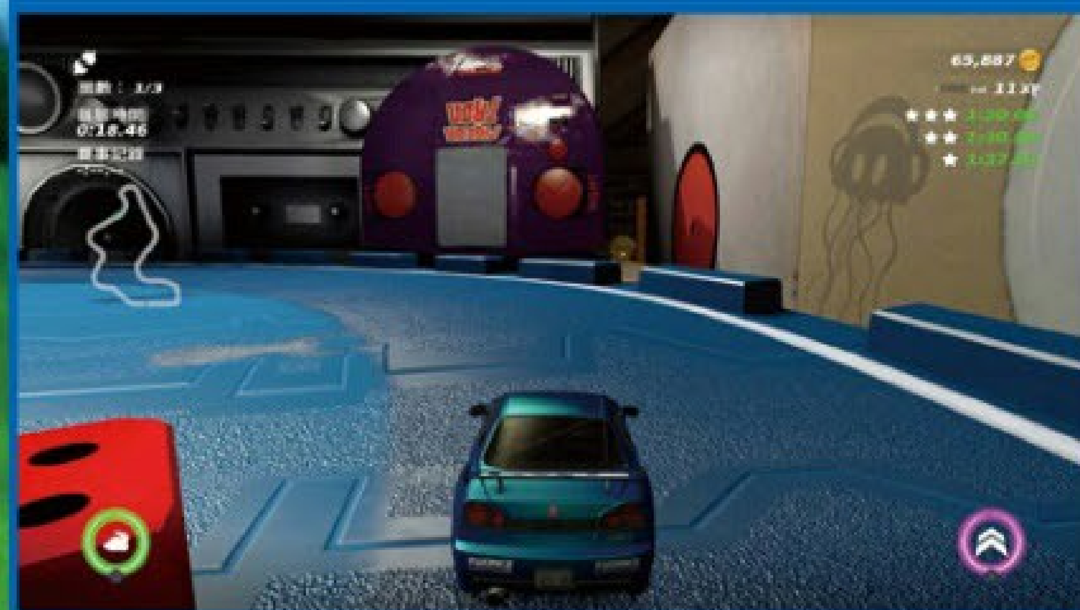
银币1 路线C，在一个下坡路左边的台子上，需要用跳跃轮胎跳上去。



银币2 路线A，使用武器攻击机关形成斜坡，上到平台上取得硬币。



金币1 路线C，在一个弯道右侧的窄路里，比较隐蔽，需要用跳跃轮胎跳过去。





# 奖杯攻略



| 奖杯总数 | 31 | 铜杯 | 15 | 银杯 | 10 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 7/10 |
| 白金所需时间 | 约 20 小时 |
| 在线奖杯 | 3 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需求 | 无 |




本作没有需要刷的奖杯，但想要白金并不容易，游戏本身具有很高的难度，赛车游戏新手很容易在特殊赛事上卡住，有些关卡容错率极低并且没有捷径，想要通过只能多练。但本作的游戏内容很少，操作方式也不复杂，相信玩家只要掌握诀窍后多加练习是一定可以过关的。

**TTR 传说！**（白金）
**取得条件：**解锁所有其他奖杯

**必经之路**（铜杯）
**取得条件：**购买第一辆赛车

**文化俱乐部！**（铜杯）
**取得条件：**购买全部狂热经典车

**玩命 ...**（铜杯）
**取得条件：**购买一辆街头赛车

**关头**（铜杯）
**取得条件：**购买全部街头赛车

**100 大洋的比赛**（铜杯）
**取得条件：**购买一辆超级跑车

**你哪位？综艺天王？**（铜杯）
**取得条件：**购买全部超级跑车

**搞定！**（铜杯）
**取得条件：**在第一场锦标赛赛事中获胜

**霸主！**（金杯）
**取得条件：**在全部锦标赛赛事中取得 3 星评价

**好特殊！**（铜杯）
**取得条件：**在第一场特殊赛事中获胜

**摘金！永远相信你的灵魂！**（金杯）
**取得条件：**在全部特殊赛事中取得 3 星评价

**喔买尬！首富来啦！**（金杯）
**取得条件：**在全部锦标赛中取得金杯

**狂热冲撞吧！宝贝！**（银杯）
**取得条件：**在全部狂热经典车锦标赛中获胜

**踩油门，拿金牌！**（银杯）
**取得条件：**在全部街头赛车锦标赛中获胜

**警车等你大驾光临！**（银杯）
**取得条件：**在全部超级跑车锦标赛中获胜

**飞来啦！**（铜杯）
**取得条件：**使用电磁脉冲阻挡逼近的飞弹
**奖杯说明：**身后的敌方车辆获得飞弹后我方车辆上会出现被锁定的标志，当飞弹即将击中我方时使用电磁脉冲即可阻挡飞弹，如果觉得难以把握使用时机可以按下 L1 切换至车后视角监视导弹，实在使不出来可以两人联机解锁。

**调好了？**（铜杯）
**取得条件：**第一次购买能力升级

**博物馆标准**（银杯）
**取得条件：**将全部狂热经典车的所有能力升至满级

**车主俱乐部会长**（银杯）
**取得条件：**将全部街头赛车的所有能力升至满级

**皮跳学教授**（银杯）
**取得条件：**将全部超级跑车的所有能力升至满级

**敲定那香车啦！**（银杯）
**取得条件：**购买一辆车的所有能力升级

**花哨轮胎**（铜杯）
**取得条件：**第一次购买特殊轮胎

**一胎在手，妙用无穷**（银杯）
**取得条件：**购买所有的特殊轮胎

**愿旅途和平**（铜杯）
**取得条件：**使用和平炸弹轮胎的技能

**我是斯巴达！**（铜杯）
**取得条件：**装备血滴子轮胎撞击所有敌人
**奖杯说明：**在对抗赛等正常比赛中需要撞击所有的敌人，简单解锁方法是装备血滴子轮胎后选择任意一场追逐战，用轮胎上的钉刺撞击惟一的敌人即可解锁。

**铜器时代**（铜杯）
**取得条件：**收集所有的铜币

**银勺之美**（银杯）
**取得条件：**收集所有的银币

**黄金标准**（金杯）
**取得条件：**收集所有的金币

**志在参加**（铜杯）
**取得条件：**第一次完成多人比赛

**赢了啦！！！**（银杯）
**取得条件：**赢得 1 场多人比赛

**击溃你的敌人！**（金杯）
**取得条件：**赢得 20 场多人比赛
**奖杯说明：**一共 3 个网战杯，全部解锁需要玩家在 20 场多人比赛中获胜，建议与朋友互刷，多人模式中开启 2 人房、3 圈、超级跑车，平均 2 分钟不到就可以完成一局，是最效率的办法。



文 苍穹 美编 sienna

# 信長之野望 創造 戰國立志傳

| PS4 | PSV | |
|---|---|---|
| 信长之野望 创造 战国立志传 | Koei Tecmo | 策略 |
| 信长之野望 创造 战国立志传 | | 中文版 |
| 2016年7月28日 | 本地1人 | 对应年龄：全年龄 |
| 下载版售价为PS4：449港币、PSV：381港币 | | 无对应周边 |

《战国立志传》是《信长之野望 创造》的衍生作品，同时也是系列首次采用武将个人的视点展开游戏，不过整体风格及玩法还是与当年的“《太阁立志传》系列”有较大差异。由于本作在发售后通过在线更新追加了很多指令和功能，建议玩家在开始游戏前先确认更新补丁的情况。本文将结合官方中文版以及日版最新的更新内容，对核心系统和奖杯部分进行详细讲解，编辑功能和历史事件作成机能只简单介绍，更多拓展玩法就留给玩家们自己摸索。

本文对应游戏版本：1.07（PS4版）

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

# 基础篇

## 游戏目的



《信长之野望》系列”此前只有《苍天录》允许扮演城主或军团长，其他作品都是以大名的身分展开。在《战国立志传》中，玩家可以扮演家臣、城主、大名等不同身分的角色，在战国乱世出人头地，最终目的依旧是统一天下。除了初期可选的剧本外，达成一次结局后还能解锁假想剧本“群雄集结”。

开始新游戏时系统会随机给玩家推荐4名武将，剧本时代和身分各不相同，按△键可以刷新人选。当然玩家也可以按×键取消推荐，依照传统的方式先选择剧本、再选择势力、最后确定想要扮演的武将（注意，无法扮演浪人）。按△键可以用登录武将制作新势力。按□键则能改变各势力的初期配置，但据点数量不会发生变化，注意，此操作会导致不能更新游玩记录及获得奖杯，战国传也无法进行。

满足以下三种情况都将迎来结局：

· 通关条件

①所属势力统一天下。
②所属势力施行政策“总无事令”。
③所属势力从属的势力统一天下或施行政策“总无事令”。

注：根据玩家身分的不同，结局也会有所差异。

· 主角死亡

①主角寿终正寝。

注：如果主角有继承人，则能扮演该武将继续游戏。

· Game Over

①时间到达1700年。
②所属势力的所有据点失守。

注：所属势力灭亡后，玩家可以变更势力继续游戏。

· 政策“总无事令”的开放条件

①支配二条御所/伏见城；
②支配国30以上；
③所属势力是地图上最大的势力。

注：以上条件需同时达成。

## 难度设定

难度只能在确定所用武将后选择，一旦进入游戏就不能再作调整。除了系统设定的初级、中级、上级、超级4种默认难度外，玩家也可以自己编辑难度，各项目通常分为对“我方势力”和“其他势力”的影响，由于非常直观就不逐一解说了。

| 项目 | 内容 |
| --- | --- |
| 资金收入 | 少/标准/多 |
| 军粮收入 | 少/标准/多 |
| 木材、铁收入 | 少/标准/多 |
| 劳力量 | 少/标准/多 |
| 功勋增加量 | 少/标准/多 |
| 兵的回复速度 | 少/标准/多 |
| 被破坏量 | 少/标准/多 |
| 笼城时士气减少量 | 少/标准/多 |
| AI好战度 | 非好战/标准/好战/超好战 |
| AI等级 | 低/标准/高/最高 |

## 剧本设定

剧本的细节设定同样只能在初期选择，一旦进入游戏就不能再作调整。战国传设定为发生时，历史事件必然发生。开启“公主武将模式”后，女儿成年时会作为武将登场，既可以参与到政略和战斗中，又能执行“结亲”或“婚姻”指令。

| 项目 | 内容 | 解说 |
| --- | --- | --- |
| 战国传 | 发生/不发生 | 是否发生战国传 |
| 历史事件 | 发生/不发生 | 是否发生历史事件 |
| 寿命 | 史实/长寿/无 | 武将的寿命（长寿比史实寿命长10年左右） |
| 战死 | 有/无 | 武将是否会在战斗中阵亡 |
| 架空公子出生 | 有/无 | 是否有非史实的子嗣出生 |
| 架空公主出生 | 有/无 | 是否有非史实的公主出生 |
| 武将名 | 通称/本名 | 部分武将名的表现方式（比如真田幸村是通称，真田信繁是本名） |
| 公主武将模式 | 有/无 | 公主是否可以同时作为武将登场 |
| 领地初始化 | 有/无 | 自己所属的武家改变时领地是否初始化 |
| 游戏中编辑 | 有/无 | 是否允许使用编辑功能 |

## 编辑功能

继承自《威力加强版》的编辑功能，主界面可进行“史实武将编辑”和“登录武将编辑”。史实武将的容貌、性格、战法、能力、成长类型和专长都可以自由调整。部分角色还可以切换成《信喵之野望》、《谋略的未来》这两部作品的联动头像。注意，一旦编辑容貌以外的内容，将不能更新游玩记录、且无法获得奖杯。

登录武将编辑允许玩家自创1000名新武将(最多300人登场)，相比史实武将，自创武将的可编辑项目多了名字、性别、声音、血缘关系、生卒年、所在地和身分等。当玩家在游戏中达成奖杯条件后，还可以解锁特典武将作为奖励。通过“切换登场·待命”指令可以设定自创武将、特典武将以及下载武将是否在剧本中出场。

在游戏的过程中进行编辑的功能分为编辑武家、编辑据点、编辑街道、编辑武将4大类。主要是修改各项数值，非常直观易懂，这里就不详细说明了。注意，一旦使用游戏中的编辑功能，将不能更新游玩记录、不能获得奖杯、战国传也无法进行。



## 事件作成



▲本文完稿前中文版尚未更新历史事件作成功能，图为日版截图。

历史事件作成机能是1.06补丁追加的功能，允许玩家自制100个事件，具体分为4个步骤：①“概要”部分需要输入事件的名称、概要，选择触发的剧本，设定事件是否重复发生。由于确定剧本后系统会在设置后续项目时自动帮玩家筛选符合的势力、武将等，因

此务必优先选好。②“结果”部分即设置事件发生后触发的结果，包括授予家宝、武将死亡、势力结成同盟等 19 种情况。一次事件最多设置 20 种结果，但需要注意结果之间不能相互矛盾，否则将无法触发。③设置完“结果”后，系统会自动在“条件”部分设定必要的前提条件，玩家还可以从诸如发生时间、武将间的友好度、婚姻状态等 27 种情况中选择条件追加，一次事件最多设置 40 项条件。④最后的“内容”部分则需要输入事件中具体的对话台词，选择背景图和 BGM 等。

制作好的事件需要登录到“事件包（**イベントセット**）”中并切换为有效才能在游戏时触发，此外还可以通过“共有”功能上传到网上，供其他玩家下载。注意，自制历史事件运用在游戏中，将不能更新游玩记录、不能获得奖杯，战国传也无法进行。

# 身分篇

由于本作是以个人的形式进行游戏，因此武将的身分不同时，所能执行的指令也有很大差异。下面先介绍 5 种身分的游戏目的、所能执行的指令以及一些基本概念，各项指令的具体功能在“政略篇”再做讲解。

## 家臣

家臣只在城下町的一角拥有小块领地，需要通过在领地建设各种设施增加收入和士兵，从而完成城主、大名等下达的各项主命，获取功勋。领地的政略指令不需要任命武将执行，因此闲暇时还能去访问其他武将，提升友好度、拓宽人脉。虽然不能主动请缨出战，但在被主公征召时就可以随军出征，不过若是拒绝，则在之后一段时间内都不会再受到征召。积累一定功勋后方能出人头地，提高自己的身分。

### 可执行指令

| 项目 | 可执行指令 |
|---|---|
| 内政 | 交易、奖励 |
| 普请 | 建设、拓展、灌溉 |
| 谋略 | 访问、谋反 |

### 领地界面



▶家臣只能在领地界面执行政略指令。



▶点击领地的各区域后会出现该区域的情报。

①我方武家的各项情报，图标的含义为：功勋、创造性、劳力、资金、军粮、兵数、木材、铁。
②主公下达的主命任务。已满足申请条件时右侧会出现亮黄色的“任务”标志。
③评定阶段可执行的指令，“i”符号表示系统推荐执行的指令。选择“全国”可以切换到全国界面。
④地图上发生的职务事件。
⑤当前领地的各项情报。达到当前最大值的项目以绿色字体显示。一般情况下兵舍不能超过石高，石高不足时兵舍以红色字体显示。
⑥当前区域建设的设施种类及基本情报。
⑦当前区域建设的设施种类及详细情报。右上角的图标含义为：道路沿线、河流沿线、已灌溉。

### 主命与职务

按 L1+△键可以查看主公下达的命令，主命分为数个小任务，包括缴纳一定的物资、最大兵数达到指定数量、袭击敌方城下町或武将等等。任务难度各有差异，完成后就能累积相应的功勋。玩家可以申请的任务在“状态”栏会显示“可申请”字样，已经完成的则显示“完成”字样。我方势力的其他武将也会积极完成主命、争取功勋，在“进展程度”栏可以看到他们的进行情况，数值满 100 任务便宣告完成。所有任务全部达成后，即可选择“达成”向主公汇报。主命达成或因某些原因强制中断的次月，主公会下达新的命令。

当地图上出现武将或 NPC 的头像图标时，将光标移动到头像上按 L1+○键即可查看职务事件，根据对话框的图标分为蓝色框、白色框和红色框三种。蓝色框的点击后需要达成指定的条件，比如在附近建设指定设施、奖励特定概念、提升设施等级等，满足条件即可获得报酬；白色框的点击后需要用一定的物资进行交换，部分事件可以直接获得报酬；红色框的一般是山贼作乱事件，需要派兵讨伐，否则领地的部分区域会被山贼占据无法建设。报酬包括获得功勋或资金、提升与其他武将的友好关系、习得专长等等，建议有选择性地完成。不想处理的职务可以按△键令其消失，经过一段时间后图标也会自动消失。



### 功勋与家中役职

功勋代表武将对自己主公的功绩，随着完成主命、任务、战斗胜利等方式提高。想从家臣晋升为城代、城主，就需要不断累积功勋。此外，当功勋到达一定值时还能够提升自己在己方势力中的役职，这与身分地位以及朝廷役职是不冲突的。

| 役职 | 功勋 |
|---|---|
| 代官 | — |
| 郡代 | 500以上 |
| 组头 | 1000以上 |
| 足轻头 | 1500以上 |
| 侍大将 | 2000以上 |
| 部将 | 3000以上 |
| 中老 | 5000以上 |
| 家老 | 7000以上 |
| 宿老 | 10000以上（注） |

注：己方势力达到较大规模后才能任命。

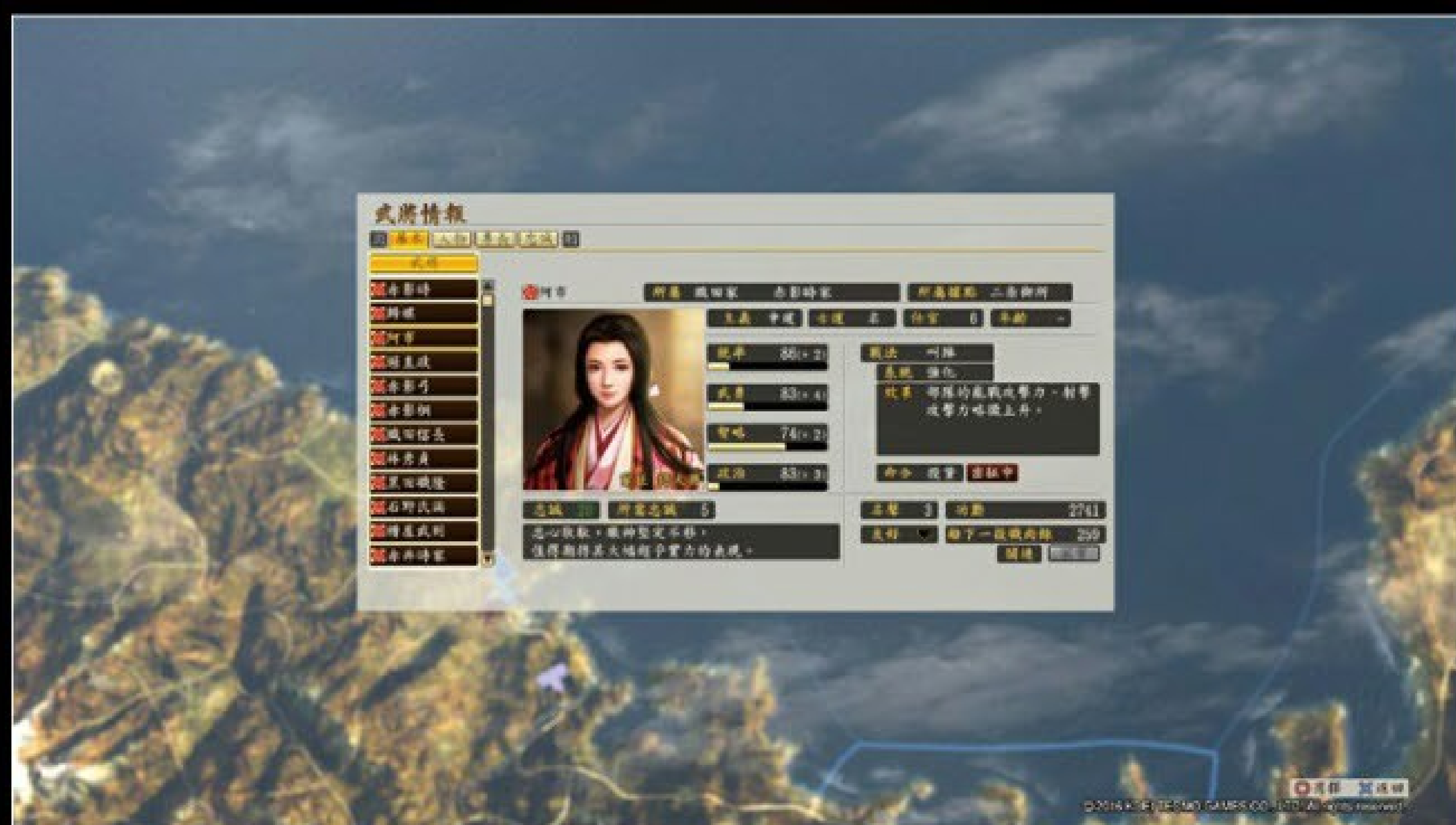
## 友好度

友好度是其他武将对玩家控制武将的好感度情况，与其他武将建立友好关系，就能在各种各样的场合获得帮助。

**提高友好度的方法：**①达成武将的职务事件；②建设茶室、黄金茶室后，主义或士道相同的武将就会来访；③通过“调略”的“访问”指令拜访其他武将。

**友好度提升的好处：**①来访的武将会赠送金钱、军粮等；②普请时能得到协助，缩短实行期限；③主命任务的战斗中会作为援军赶来；④担任属下时忠诚上升；⑤能与来访武将的女儿结亲。

## 能力与成长



武将的基本能力分为统率、武勇、智略、政治 4 项，随着执行不同的指令，能够得到对应能力的经验值，每攒满 100 点经验值能力提升 1 点。本作的能力成长上限改为了“初始值 +50”，只要花心思就能培养出大量栋梁之才。根据武将自身的成长类型，当能力值提升到一定阶段时还能习得种类繁多的专长。各项基本能力的具体影响如下。

| 能力 | 影响 |
|---|---|
| 统率 | ①“内政”的“投资”·“治安/往来”效果；②合战中部队受到的伤害；③担任城主且据点被包围时，士气、耐久的减少速度。 |
| 武勇 | ①“内政”的“投资”·“武艺”效果；②合战中对敌方造成的伤害；③攻城时“猛攻”的威力。 |
| 智略 | ①“内政”的“投资”·“娱乐/信仰”效果；②“外交”的“工作”效果；③“谋略”的“怀柔”、“密谈”、“侦查”效果；④包围敌方据点时士气的减少速度。 |
| 政治 | ①“内政”的“投资”·“治水”效果；②“普请”除“灌溉”和“撤除”外的全部指令效果，且政治越高，执行指令所需的时间越短。 |

此外武将还有一项“名声”，表示其知名度。名声尚低时能从领民处获得物资，提高后麾下武将的忠诚也会上升。提高名声的方法包括：①累积功勋；②提升地位；③增加统治的据点数。

## 城代

由大名或城主委任的代理城主，暂时负责管理一座城池，可以自由对城下町进行投资、拓展，修缮据点附近的街道等，但是不能筑城或主动出兵，攻下的据点也不会为己所有。虽然城池不是自己的，但由于城下町所能提供的资源、兵力更多，因此所能完成的主命任务也会提高难度，相应的功勋也大幅增加，加快自己出人头地的步伐。据点的政略指令必须任命武将才能实施，可命令的家臣并非是自己的属下，而是侍奉同一主公的同僚。

## 可执行指令

| 项目 | 可执行指令 |
|---|---|
| 内政 | 投资、交易、奖励 |
| 普请 | 建设、改修、修复、阵所、修缮、拓展、灌溉 |
| 谋略 | 怀柔、拉拢、侦察、访问、谋反 |

## 全国界面



▲城代以上身分方能在全国界面执行政略指令。



▲点击据点后会出现据点情报以及相关指令。

①我方武家的各项情报，图标含义为：功勋、创造性、劳力、资金、军粮、木材、铁。

②主公下达的主命任务。已满足申请条件时右侧会出现亮黄色的“任务”标志。

③评定阶段可执行的指令，“i”符号表示系统推荐执行的指令。选择“领地”可以切换到领地界面。

④缩略地图。按 L3 键选择后可通过左摇杆和○键快速切换区域。

⑤据点名称及兵数。按□键开启“战略情报”后，兵数才会直观地显示在据点名称边上。其他势力的据点需要“侦查”过后才能看到兵数情况。

⑥地图上发生的职务事件。

⑦主命任务相关的提示图标。

⑧部队和据点快速切换清单。前者在出兵后会将大将头像自动列入清单；后者需要点击据点，手动选择“加至 / 删除据点清单”进行操作。

⑨点击据点出现的指令菜单，

⑩当前据点的各项情报。达到当前最大值的项目以绿色字体显示。一般情况下兵舍不能超过石高，石高不足时兵舍以红色字体显示。

## 领地与城下町

家臣时期被授予的领地，在升任城代以上的身分后，依旧可以继续开发。领地的石高、商业、木产、铁产都会并入每月收入，据点的最大兵数则会依据领地的最大兵数而有所增加。因此在刚刚成为城代、城下町的收入不多时，继续开发领地能够提供有效的收益。不过“铁炮制造”、“牧场”、“猎场”这类军事型设施就可以改建成其他生产型设施了。

如果玩家扮演的武将初期就是城代以上身分，则会以没有领地的状态进行游戏。城下町的开发与领地类似，不过必须指派武将才能执行，因此能否执行不单单要看劳力，还需要有足够多的人手。

## 内政值与满意度

无论是家臣的领地还是据点的城下町，都由 5 项内政值表示领地和城下町的繁荣情况，具体影响详见后页表格。

| 内政值 | 影响 | 相关生产设施 |
|---|---|---|
| 石高 | 影响军粮收获量和最大人口 | 田地、水田、寺町、公家町 |
| 商业 | 影响资金收入和人口增长速度 | 商人町、门前町、南蛮町、公家町、港町 |
| 兵舍 | 影响最大兵数 | 武家町、寺町、南蛮町、温泉町、矿山町 |
| 木产 | 影响木材产出量 | 制材所、温泉町、门前町 |
| 铁产 | 影响铁产出量 | 制铁所、矿山町、港町 |

每个区域又分为治水、娱乐、往来、治安、武艺、信仰6个项目，以六边形的方式表示各项的满意度情况。生产设施的产量与相关项目的满意度成正比。“道路沿线”区域的往来满意度高，“河流沿线”和“已灌溉”区域的治水满意度高，可以建设水田。部分区域还有特殊的资源，周围允许建设特定的设施。

## 资源一览

| 资源 | 影响 |
|---|---|
| 水源 | 周边可以建设水田以及执行“灌溉”指令 |
| 马 | 周边可以建设牧场 |
| 砂铁 | 周边可以建设制铁所、铁炮制造、兵器库 |
| 温泉 | 周边可以建设温泉町、汤治场 |
| 森林 | 周边可以建设制材所 |
| 名胜 | 周边可以建设驿站、大庭园 |
| 矿脉 | 周边可以建设矿山町 |

## 劳力与物资

即劳动力，执行“内政”的“投资”以及“普请”的所有指令都需要消耗劳力，具体消耗量因命令而异。完成指令后，消耗的劳力会在次月初回复，如果指令需要持续数月，则劳力也会持续消耗。因此在选择执行指令的武将时，挑选政治值较高的能缩短执行时间，这也是节约劳力的有效手段。劳力与领地和据点居住的人口合计值成正比，故想要提升劳力以执行更多的指令，首要目标是增加人口数量。

物资包括资金、军粮、木材、铁4种。资金、木材和铁收入都在每月月初获得，具体产量受商业、木产、铁产值的影响。如果势力范围内有港口或矿山，会得到额外的资金收入。与其他势力的信用超过20时，则能获得外交收入。军粮在每年的9月初收获，如果有建设“田地”，3、6、12月时也能收获军粮。军粮除了受石高的影响外，丰收或歉收事件也会对产量产生较大影响。值得一提的是，军马和铁炮在本作中不再作为物资。




## 城主

城主统领一座乃至多座城池，被赋予的权限相比城代大幅增加，不但城池是自己的，还可以利用“举用”和“私通”等指令来招贤纳士，构筑专属的家臣团。根据主命的攻略目标，可以主动出兵，战斗时能控制据点的所有部队，但攻下的据点依旧交由主公管辖。依照获得的功勋会累积发言权，用于在“提案”时向主公索要人才、物资，申请加封城池等。此外还可以在据点附近筑城来增加统治的据点，以及施行政策强化自身实力。

## 可执行指令

| 项目 | 可执行指令 |
|---|---|
| 内政 | 投资、政策、交易、奖励、委任 |
| 普请 | 建设、改修、修复、阵所、修缮、拓展、灌溉、筑城、撤除 |
| 配属 | 移动、传唤 |
| 谋略 | 怀柔、拉拢、密谈、私通、侦察、访问、谋反、独立 |
| 家臣 | 城代、家臣团、举用、传授、家宝、结亲、流放、提案 |

## 家臣团




城主以上身分能够用麾下的武将构筑自己的家臣团，不同的役职能赋予各式的加成效果，家臣的忠诚也会上升。城主的家臣团役职依据麾下的武将数量开放，大名的家臣团役职依据势力的据点数量开放，除了直参武将外，还可以从各个城主中选出。

**城主家臣团**

| 役职 | 说明 | 效果 | 解放条件 |
|---|---|---|---|
| 家宰 | 代替主君全权处理武家政务的家臣 | 根据武将的政治力，下个月以后武家内的政策费用减少 | 麾下武将有20人以上 |
| 奉行 | 主要负责内政，为发展领地而发挥本领的家臣 | 投资的效果上升，政治的经验值上升 | 麾下武将有3人以上 |
| 母衣众 | 被允许在战场上穿着醒目的母衣，英勇善战的家臣 | 攻击力、守备力上升，统率、武勇的经验值上升 | 麾下武将有10人以上 |
| 马回众 | 负责护卫主君，同时会因应战况策马杀敌的家臣 | 攻击力上升，武勇的经验值上升 | 麾下武将有7人以上 |
| 旗本 | 在合战时守护主君本营的家臣 | 守备力上升，统率的经验值上升 | 麾下武将有5人以上 |
| 小姓 | 照料主君生活起居的家臣 | 所有能力的经验值上升 | 麾下武将有1人以上 |

**大名家臣团**

| 役职 | 说明 | 效果 | 增加条件 |
|---|---|---|---|
| 一门众 | 与大名有血亲或姻亲关系的家臣 | 部队中有亲族时，攻击力、守备力上升 | 势力据点数10以上可新任命3人 |
| 谱代众 | 服侍长久岁月而劳苦功高的家臣（注） | 成为城主时，最大民忠、人口上升 | 势力据点数10以上可新任命3人 |
| 新参众 | 加入武家时日尚短资历浅的家臣 | 以大将身分出征时，部队的攻击力上升 | 势力据点数15以上可新任命3人 |

注：功勋超过3000的家臣中，一开始即为所属势力的武将，或是仕官5年以上的武将。

## 主义与创造性

每名武将都有各自的主义，分为保守、中道、创造。创造性则是《信长之野望 创造》系列”的一个核心设定，主要由大名和所有家臣的主义决定。举用家臣，建设寺庙、教会等文化设施，以及持有的家宝也会对创造性产生一定的影响。势力的创造性决定所能实施的政策种类，具体为：0～299“保守”，300～699“中道”，700～1000“创造”。此外大名的主义还会影响麾下武将的忠诚，当武将的主义与大名的一致时，忠诚有正面修正；当武将的主义与大名的相悖时（保守对创造），忠诚则有负面修正。

## 士道与忠诚

每名武将还有各自坚持的士道，分为道、志、名、家、才、利、义、创造8种，对不同类型家宝的喜好各有差异。士道相同的武将之间相性较好，进行密谈的效果也更好。

忠诚表示武将当前对主君的忠

义程度，忠诚低的武将有可能会倒戈其他势力或是掀起反旗。所需忠诚则表示其反叛的难易程度，所需忠诚越高越容易反叛。当前的忠诚远高于所需忠诚时（呈蓝色），武将不容出奔；反之，若当前忠诚低于所需忠诚（呈红色），武将则会累积不满情绪甚至出奔，也容易成为敌方展开密谈的目标。

忠诚主要根据以下几种情况提升：①主义与大名的一致；②士道与大名的契合；③通过“结缘”成为大名的一门武将；④被任命为城代或城主；⑤被授予家宝；⑥长期出仕一个势力。

忠诚会因为以下几种情况降低：①主义与大名的相悖；②士道与大名的不合；③所处的据点被敌方包围；④没有足以对应功勋的领地或家臣；⑤战败成为俘虏。在“武将情报”的“忠诚”页面可以查看具体的升降修正情况。



▲“叛心”只在进行密谈时出现，且无法查看己方武将的叛心情况。

## 人口与民忠

人口即居住在领地和据点城下町的民众数量，最大人口由石高决定。提升人口的好处包括：①劳力增加；②领民兵最大数增加；③领地人口每增加300人，可以拓展1次；④据点人口每增加1500人，可拓展1次。

人口数值每月会自动增长，想要加快增长速度有以下方式：①通过投资或建设提高商业；②将连接据点的街道修缮至3级以上；③实施召集民众的政策；④在据点建设特定设施；⑤在据点改修特定设备；⑥建立属于据点的阵所；⑦拉拢支配的国人众，让他们迁移到据点居住；⑧让专才为“寺社”的国人众归顺。

民忠表示民众的忠诚度，主要影响：①兵数的回复速度；②领民兵的最大数；③人口的增长数。民忠最大值受到占领的时间、统治的城主、实施政策、建设设施、改修设备等影响。如果据点派出的部队被击溃，根据部队规模的大小，民忠也会有相应的减少。一旦在据点发生战斗，或是城下町遭到敌方放火，民忠都会大幅降低。

在“据点情报”的“民忠”页面可以查看具体的升降修正情况。民忠降低有可能发生骚动，发生骚动的据点会受到的不利影响包括：①各项收入均会减少；②部分指令无法执行；③设施的满意度减少，甚至有可能遭到破坏。如果据点与敌方势力的据点相邻，民忠较低的据点还会有人口向民忠高的据点自动流动。应对骚动时可以选择以物资或资金和平解决，或是派兵以武力的方式进行镇压。

## 军团长

军团长受大名委托全权统领众多城池，可用指令方面与城主一致。除了自家的据点外，军团内其他武家的据点也可以由军团长控制出兵，但是不能干涉其内政，因此非常适合快速扩张版图。大名不会再下达主命任务，而是给出军团的攻略目标。战斗时能控制军团内所有的部队，攻下大名指示的敌方势力城池后会为自家所掌控。如果攻下非目标相关的城池，则由大名直辖。

## 可执行指令

| 项目 | 可执行指令 |
|---|---|
| 内政 | 投资、政策、交易、奖励、委任 |
| 普请 | 建设、改修、修复、阵所、修缮、拓展、灌溉、筑城、撤除 |
| 配属 | 移动、传唤 |
| 谋略 | 怀柔、拉拢、密谈、私通、侦察、访问、谋反、独立 |
| 家臣 | 城代、家臣团、举用、传授、家宝、结亲、流放、提案 |

## 发言权

城主以上身分在累积功勋的同时，还能按一定比例获得发言权（上限1000），“家臣”的“提案”指令与发言权紧密相关。向主公索要人才、物资，加封或改封据点，提议与特定势力同盟、毁盟或开战，都要发言权大于所需发言权主公才会接纳。如果主公判断玩家当前的功劳不足以获得对应的奖赏（比如管辖的据点已足够多），则所需发言权会大大增加。只靠执行主命、攻城掠地等方式积累发言权的速度较慢，最快的方式是向主公献上攻陷的据点或归顺的武将，都能大幅提升发言权。因此建议不要斩杀俘虏，而是等剿灭敌方势力后一口气全部登用，再把没用的武将统统献给主公换取发言权。

## 国人众



国人众是分散在各地，不足以称为大名的小股势力，但也无法用武力对其进行支配。国人众对周边的大名有不同的支持率，该数值主要受以下情况影响：①势力的规模情况；②势力的据点失陷或在要冲“筑城”；③“谋略”的“怀柔”指令效果；④势力实施的“政策”效果。国人众有各自的专才，当支持率达到100%时就会对归顺的势力展开不同的帮助，同种效果可以累加，具体参看下表。

| 专才 | 效果 |
|---|---|
| 造材 | 每年3月纳贡一定数量的木材 |
| 纳米 | 每年6月纳贡一定数量的军粮 |
| 纳钱 | 每年9月纳贡一定数量的资金 |
| 掘金 | 每年9月纳贡一定数量的铁 |
| 隐密 | 怀柔、密谈指令的效果上升 |
| 木匠 | 缩短执行普请指令所需的时间 |
| 义勇 | 提升据点的兵数增加速度 |
| 寺社 | 增加据点的人口；如果势力为本院寺家，还会提升民忠 |
| 剑豪 | 增加武将获得的武勇经验值 |
| 军马 | 我方武将遭到俘虏的几率下降 |
| 铁炮 | 成功俘虏敌方武将的几率上升 |
| 水军 | 能对全国各地派遣擅长海战的援军部队 |
| 土龙 | 能对全国各地派遣擅长攻城的援军部队 |
| 佣兵 | 能对全国各地派遣擅长陆战的援军部队 |

当国人众的支持率达到100%时，还可以通过“谋略”的“拉拢”指令，让他们移居到附近的据点居住，大幅提升人口和兵数，如果国人众的首领是非大众脸武将也会成为家臣。但是国人众此后就会从地图上消失，无法再继续发挥专才。

## 谋反与独立

在游戏的过程中，其他势力也会派出忍者等对玩家扮演的武将展开挖角，一旦同意就会背叛当前的主公。身为家臣时谋反，为只身投靠其他势力；身为城代时谋反，能连同据点一起归附；身为城主时谋反，可以在维持大半领地和麾下家臣的情况下投诚。1.06补丁更新了“家臣”的“谋反”指令后，玩家就可以主动进行谋反，而不用等待其他势力邀请了。

城主以上身分且满足一定条件时，家臣会提议是否独立，一旦同意就会在维持大半领地和家臣的情

况下成为新兴势力，与天下的大名展开群雄逐鹿。满足以下任意条件时都会触发独立事件：①身为城主且领地和功勋在一定值以上；②身为主公的大名战死；③被列入敌对联合；④其他城主起兵谋反。1.06补丁更新了“家臣”的“独立”指令后，玩家就可以主动进行独立，而不用等待家臣的提议了。



## 大名

大名可以执行论功、外交、军团等一切指令，战斗时能控制己方的所有部队。以夺取天下为目的的阶段更强调对大局观的掌控，一方面要通过外交手段与其他势力以及朝廷展开交涉、合纵连横，另一方面也需要对麾下大大小小的武将论功行赏，设置军团展开多线战略。每月评定开始时，麾下的城主会提交各种提案，可以根据情况判断采纳与否。下属城主的家臣团中如果有出色的人才，也可以用“直参”指令使其成为自己的直属家臣。

## 可执行指令

| 项目 | 可执行指令 |
|---|---|
| 内政 | 投资、政策、交易、奖励、委任 |
| 普请 | 建设、改修、修复、阵所、修缮、拓展、灌溉、筑城、撤除 |
| 配属 | 移动、传唤、直参、寄骑 |
| 外交 | 工作、交涉、礼物、联合、朝廷、役职 |

| 项目 | 可执行指令 |
|---|---|
| 谋略 | 怀柔、拉拢、密谈、私通、侦察、访问 |
| 家臣 | 城代、家臣团、举用、传授、家宝、结亲、流放、官位 |
| 论功 | 任命、解任、知行 |
| 军团 | 新设、解散、编制 |

## 外交态度

外交态度表明其他势力对我方的外交方针,会影响“外交”的“工作”指令所获得的信用。外交态度由好到差依次为：信任＞亲善＞关心＞畏惧＞普通＞轻侮＞困惑＞敌视＞断交。态度越好，开展工作时所能提升的信用越多，反之则提升得越少。当外交态度为“信赖”时对方绝对不会主动攻击，一旦变为“断交”，就无法与该势力开展工作或一切交涉。通过“礼物”、“役职”等指令可以改善外交态度。

外交态度主要受以下情况影响：①是否为我方；②是否处于交战状态；③势力的实力对比；④是否缔结协力关系；⑤是否接受礼物或役职；⑥是否缔结婚姻关系；⑦是否感受到恩义；⑧是否做出背叛行为；⑨是否有共通的我方势力；⑩是否有共通的敌方势力。



## 铁炮与基督教

铁炮在1543年从萨摩和纪伊传入日本，基督教在1549年8月由萨摩开始向邻国传播。惟有等铁炮和基督教传入我方的势力范围后，方能使用与其相关的各种要素。在“势力情报”的“军备”页面可以查看这两项的传播情况。

**铁炮相关要素：**①可将铁炮配备至部队；②专才为“铁炮”的国人众登场；③实施相关的政策；④建设相关的设施；⑤改修相关的设备。

**基督教相关要素：**①能与南蛮商人展开交易；②实施相关的政策；③建设相关的设施；④改修相关的设备。

## 委任机能

除了把据点委托给城代、城主或军团长统治外，本作还设置了其他方面的委任机能给玩家提供便利，具体如下。

①在评定中执行投资、奖励、建设、改修、阵所、修缮、拓展、灌溉、怀柔、侦查指令时，按□键可以委托家臣自行判断处理。

②“内政”的“委任”指令，可依次选择指定据点以及所要委任的指令种类。

③按□键调出辅助机能菜单，选择第一项“评定委任”，将评定的所有指令都全权交给AI负责，自己集中精力进行战略部署。

# 政略篇

每个月都分为以政略为主的“评定阶段”和执行军事部署的“进行阶段”。月初会自动召开评定，开始前需依次确认战况报告、收支报告和行动报告，身为大名时还需要对城主们的提案作出判断，随后即可选择各项“评定”指令。按→键则能切换到“军议”指令，派兵出征或调遣援军等。选择“结束评定”即可进入进行阶段，令武将们和各部队展开行动。“评定→进行→评定”如此循环就是游戏推进的基本流程。

## 操作一览

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L1+右摇杆 | 画面移动 |
| L1+方向键←→ | （进行时）切换进行速度 |
| L1+△ | 调出主命任务 |
| L1+○ | 查看职务事件 |
| L1+× | （领地界面）视角切回领主的宅邸；（全国界面）视角切回所属据点 |
| L2 | 调出情报一览 |
| R1 | 视角拉远 |
| R2 | 视角拉近 |
| 方向键 | 选择指令、项目 |
| 左摇杆 | 光标移动 |
| L3 | 选择缩略地图 |
| 右摇杆 | 视角旋转 |
| R3 | 视角复位朝北 |
| Options | 调出机能菜单；光标移动到“决定”指令 |
| 触摸板 | （评定时）画面移动；（进行时）调出事项履历 |
| △ | （评定时）光标移动到“结束评定”指令；（进行时）切换到“结束军议”指令 |
| □ | 调出辅助机能菜单 |
| ○ | 决定、选择 |
| × | 取消、关闭 |

注：以上为地图界面的基本操作。在列表界面可以用右摇杆快速翻页，△键更改排序，L1/R1切换分页，L2/R2切换项目。请玩家多注意不同界面时右下角的操作提示。

## 内政

**投资：**消耗劳力2，对城下町的生产设施进行持续投资，提升该区域的治水、娱乐、往来、治安、武艺、信仰6项满足度之一。执行武将的能力与影响的投资项目之间的关系为——政治影响治水，智略影响娱乐、信仰，统率影响往来、治安，武勇影响武艺。

**政策：**势力总人口超过 1 万时方可选择，一旦执行对统治的所有据点均会产生影响。政策可以同时实施多种，只要资金足够，所选的政策就会一直持续，所需的费用则会每月自动扣除，且与总人口成正比。一旦资金不足以维持，政策就会自动解除。

**交易：**需要奖励“生意”概念方可执行，与来访的商人交易，买入军粮、木材、铁、家宝，或是卖出军粮换钱。商品的价格会根据季节、丰收或歉收等情况发生变化，部分设施和政策也会影响价格。有时会遇到南蛮商人或堺商人来访的情况，他们的商品量比一般商人更大，而且往往持有更珍贵的家宝。

**奖励：**对领地或城下町奖励全新的概念，从而开放新的设施以及能配备军马、铁炮部队等。概念分为创造、中道、保守 3 类，上方的☆号图标表示所需费用的减少率，每颗☆代表减少 1 成。减少费用的主要条件包括——①概念的创造性与自己的创造性一致；②己方势力内已经奖励过该概念；③所属国本身的适应性。

**委任：**选择管辖的据点委任给 AI 管理，能够委任的指令包括——投资、奖励、交易、建设、改修、修复、阵所、修缮、拓展、灌溉、怀柔、举用、侦查。“委任据点”会在评定结束后根据剩余的资金和劳力，自动执行玩家勾选的政略指令；“委任评定”则会对自家所有的据点执行委任命令；部队出征等军议相关的指令还是得手动执行。




## 政策一览

势力所能实施的政策与武家 / 势力的创造性相关，此外还有专属的政策。每种政策都有优点和缺点两方面的特性，部分政策也会影响最大民忠，并不是一劳永逸的，玩家应根据当前局势的需要选择合适的政策。注意当人口规模扩大后，政策所需的费用也会相应上涨。

| 政策 | 主义 | 创造性 | 最大民忠 | 优点 | 缺点 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 火器集中运用 | — | 0～1000 | — | 在阵所战斗时的效果上升；编制铁炮队时攻击力上升 | 交易中的商品价格上升 | 织田家专用，必须实施“强化铁炮队” |
| 一领具足 | — | 0～1000 | — | 领民兵增加5成 | 常备兵减少8成；对治水、往来、娱乐、信仰的投资效果下降 | 长宗我部家专用 |
| 今川假名目录 | — | 0～1000 | +10 | 常备兵增加2成；主义为中道、保守的武将忠诚上升 | 主义为创造的武将忠诚下降 | 今川家专用 |
| 远征军支援 | — | 0～1000 | — | 部队的行军速度不会下降；补给与放火的口粮获得效果上升 | 可动员的劳力减少2成 | 长尾/上杉家专用 |
| 王法为本 | — | 0～1000 | +5 | 领民兵增加1成；编制铁炮队时攻击力上升 | 主义为创造的武将忠诚下降 | 本院寺家专用，必须实施“保护寺社” |
| 伞状连署书 | — | 0～1000 | +5 | 领民兵增加1成；支配下的国人众最大兵数增加 | 可动员的劳力减少2成 | 毛利家专用 |
| 九条掟书 | — | 0～1000 | — | 秋季收获依实施政策的月数增加；领民兵增加1成 | 实行命令时获得的经验值减少 | 石田家专用 |
| 保护吉利支丹 | — | 0～1000 | +5 | 人口变得容易增加；主义为创造的武将忠诚上升 | 主义为保守的武将忠诚下降 | 大友家专用，必须实施“保护南蛮” |
| 信玄家法 | — | 0～1000 | +10 | 武将的忠诚上升，领民兵增加；编制骑马队时攻击力上升 | 对往来、娱乐的投资效果下降 | 武田家专用 |
| 乡中教育 | — | 0～1000 | — | 编制铁炮、骑马队时攻击力上升；实行命令时获得的经验值增加 | 对治水、往来、娱乐、信仰的投资效果下降 | 岛津家专用 |
| 五条训戒 | — | 0～1000 | +5 | 领民兵增加1成；人口变得容易增加 | 对武艺、治安的投资效果下降 | 北条家专用，必须实施“四公六民” |
| 佐竹流炮术 | — | 0～1000 | — | 编制铁炮队时攻击力上升；常备兵增加2成 | 可动员的劳力减少 | 佐竹家专用 |
| 大名专政 | — | 0～1000 | -10 | 常备兵增加3成；对武艺、治安的投资效果上升 | 民忠下降时容易发生骚动 | 龙造寺家专用 |
| 内治外谋 | — | 0～1000 | +10 | 投资效果上升；港口收入增加；密谈效果上升 | 补给所消费的军粮小幅增加 | 最上家专用 |
| 旗本先手役 | — | 0～1000 | — | 常备兵增加3成；主义为中道的武将忠诚上升 | 领民兵减少1成 | 松平/德川家专用，必须实施“家臣集住” |
| 查户令 | — | 0～1000 | +5 | 常备兵增加3成；工作效果上升 | 支配下的国人众最大兵数减少 | 羽柴/丰臣家专用，必须实施“检地、刀狩令” |
| 表里军略 | — | 0～1000 | — | 工作效果上升；在阵所战斗时的效果上升 | 外交收入减少5成 | 真田家专用 |
| 游击兵配备 | — | 0～1000 | — | 领民兵增加1成；编制铁炮队时攻击力上升 | 没编制铁炮队时攻击力下降 | 铃木家专用 |
| 理世安民 | — | 0～1000 | +5 | 民忠变得容易回复；怀柔和对朝廷的工作效果上升 | 民忠下降时容易发生骚动 | 三好家专用 |
| 龙骑兵配备 | — | 0～1000 | — | 可编制骑马铁炮队取代铁炮队 | 没编制骑马铁炮队时攻击力小幅下降 | 伊达家专用 |
| 兵农分离 | 创造 | 900～1000 | +10 | 常备兵增加10成，兵舍开发能超过石高的限制 | 领民兵减少3成 | 必须实施“检地、刀狩令” |
| 乐市乐座 | 创造 | 850～1000 | +10 | 商业收入增加5成；南蛮商人变得容易来访 | 堺商人变得不容易来访 | — |
| 检地、刀狩令 | 创造 | 800～1000 | -5 | 秋季收获依实施政策的月数增加；民忠下降时不容易发生骚动 | 主义为中道、保守的武将忠诚下降 | — |
| 废除关所 | 创造 | 750～1000 | +5 | 人口变得更容易增加；交易中的商品价格下降 | 商业收入减少2成 | — |
| 强化铁炮队 | 创造 | 750～1000 | — | 编制铁炮队时攻击力上升 | 没编制铁炮队时攻击力下降 | — |
| 保护南蛮 | 创造 | 700～1000 | +10 | 港口收入倍增；南蛮商人变得频繁来访 | 主义为保守的武将忠诚下降 | — |
| 实力主义 | 创造 | 700～1000 | — | 能力高的武将忠诚上升；实行命令时获得的经验值增加 | 能力低的武将忠诚度下降 | — |
| 小荷驮队配备 | 创造 | 300～1000 | — | 消费少数军粮即可进行补给；在阵所战斗时的效果上升 | 可动员的劳力减少2成 | — |
| 方面军组织 | 中道 | 300～1000 | — | 主义为创造、中道的武将忠诚上升；投资效果上升 | 主义为保守的武将忠诚下降；怀柔效果下降 | — |
| 撰钱令 | 中道 | 300～699 | +5 | 交易中的商品价格下降；怀柔效果上升 | 对往来、娱乐的投资效果下降；外交收入减少2成 | — |
| 检地命令 | 中道 | 300～699 | — | 秋季收获依实施政策的月数增加；领民兵增加1成 | 全体武将忠诚小幅下降 | — |

| 政策 | 主义 | 创造性 | 最大民忠 | 优点 | 缺点 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 家臣集住 | 中道 | 300～699 | — | 常备兵增加4成；对武艺、治安的投资效果上升 | 对治水、信仰的投资效果大幅下降 | — |
| 四公六民 | 中道 | 300～699 | — | 对治水、往来、娱乐、信仰的投资效果上升 | 商业收入减少1成；秋季收获依实施政策的月数减少 | — |
| 谏议箱 | 中道 | 300～699 | +10 | 人口变得容易增加；民忠变得容易回复 | 民忠下降时容易发生骚动 | — |
| 旧领安堵 | 中道 | 200～699 | — | 俘虏的武将容易被登用；密谈效果上升 | 主义为创造的武将忠诚下降 | — |
| 合纵策 | 中道 | 0～699 | — | 参加联合后，与其他参加联合的势力间的信用会更容易自动增加 | 与未参加联合的势力间的信用会自动减少 | — |
| 灌溉整备 | 保守 | 0～299 | +5 | 秋季收获依实施政策的月数增加；对治水、信仰的投资效果上升 | 商业收入减少1成 | — |
| 强化骑马队 | 保守 | 0～299 | — | 编制骑马队时攻击力上升 | 没编制骑马队时攻击力下降 | — |
| 合议制 | 保守 | 0～299 | +5 | 主义为保守的武将忠诚上升；怀柔效果上升 | 主义为创造、中道的武将忠诚下降 | — |
| 御用商人 | 保守 | 0～255 | — | 堺商人变得频繁来访；外交收入、港口收入增加 | 交易中的商品价格上升 | — |
| 保护寺社 | 保守 | 0～250 | +10 | 民忠变得容易回复；可动员的劳力增加3成 | 南蛮商人变得不容易来访；主义为创造的武将忠诚下降 | — |
| 领地认可 | 保守 | 0～200 | +10 | 全体武将忠诚上升；人口变得容易增加 | 支配的据点数减少时，全体武将忠诚下降 | — |
| 寄亲、寄子制 | 保守 | 0～150 | — | 领民兵增加1成 | 常备兵减少3成 | — |
| 兵役强化 | 保守 | 0～100 | -5 | 领民兵增加2成 | 可动员的劳力减少5成 | — |
| 远交近攻策 | — | 0～1000 | — | 可与全日本的大名进行外交；对远方大名的工作效果上升 | 对临近大名的工作效果下降 | — |
| 传马制 | — | 0～1000 | +5 | 外交收入增加；工作效果上升；对往来、娱乐的投资效果上升 | 对治水、信仰的投资效果下降 | — |
| 夫役强化 | — | 0～1000 | — | 可动员的劳力减少5成；消费少数军粮即可进行补给 | 常备兵减少1成 | — |
| 武家直奏 | — | 0～1000 | — | 对朝廷的工作效果上升 | 对大名的工作效果小幅下降 | — |
| 付城战术 | — | 0～1000 | — | 在阵所战斗时的效果上升 | 交易中商品的价格小幅上升 | — |
| 军役众配备 | — | 0～899 | — | 常备兵增加2成 | 商业收入减少3成 | — |
| 总无事令 | — | 0～1000 | — | 向全日本大名通告，为了天下安宁，禁止一切私斗行为（即通关） | — | （注） |

注：想要实施“总无事令”需同时满足三个条件：①支配二条御所／伏见城；②支配国30以上；③所属势力是地图上最大的势力。

## 概念一览

| 分类 | 概念 | 效果 |
|---|---|---|
| 创造 | 南蛮渡来 | 可建设南蛮町、大圣堂 |
| 创造 | 炮术 | 可建设铁炮制造；所属部队可编制1个铁炮队 |
| 创造 | 生意 | 可建设交易所；可执行“交易”指令 |
| 创造 | 查到 | 可建设黄金茶室 |
| 中道 | 技艺 | 可建设能乐堂 |
| 中道 | 有职故实 | 可建设公家町、公家房屋 |
| 中道 | 神道 | 可建设门前町、八幡宫 |
| 中道 | 名工 | 可建设兵器库 |
| 保守 | 水利 | 可建设贮水池；可执行“灌溉”指令 |
| 保守 | 总规 | 可建设裁判所、瞭望橹 |
| 保守 | 马术 | 可建设牧场；所属部队可编制1个骑马队 |
| 保守 | 佛寺 | 可建设寺町、本山 |

## 普请

**建设**：消耗劳力2，在领地或城下町建设各种设施，每个区域只能建设1种。设施分为生产、特化、军事3类，生产设施用于提升内政值，特化设施可以提高周边生产设施的满足度，军事设施则能增强据点的战斗力。部分设施需要周边有特定资源，或是只能建设在道路、河流沿线以及灌溉区域。

**改修**：消耗劳力5，在据点修缮各种设备，从而强化据点的耐久力、内政功能、部队的作战能力等。设备分为7个系统，且存在一定的分支。“规模”不属于设备，能够大幅提升据点的耐久和用地面积。不同设备所需的用地面积不同，设备的总用地不能超过据点上限。

**修复**：消耗劳力2，持续修复据点受损的耐久值。耐久越少，据点遭到包围时士气下降越快。

**阵所**：消耗劳力4，在据点附近的冲要位置建设阵地，或是对已布下的阵地进行强化，当部队在己方的阵地上战斗时，就能获得强化效果。此外阵地所属的据点人口也会增加，并提高内政值。

**修缮**：消耗劳力3，拓宽连接据点、冲要的街道，平地街道最多可进行5段修缮，山地街道则最多3段。街道的等级越高，部队在其上的行军速度就越快，反之，大部队在没有修缮过的街道上行军速度会大大受限。当连接据点的街道全部修缮至3级以上后，就能改善交通、提升据点人口的增加速度。

**拓展**：消耗劳力4，扩张领地或据点的支配区域，从而建设更多的设施。领地人口每增加300可扩张1次，据点人口每增加1500可扩张1次。

**灌溉**：消耗劳力3，需要奖励“水利”概念方可执行，对河流沿岸区域或附近有“水源”资源的区域引水灌溉，提升治水的同时，也可以建设水田。灌溉最多可延伸到水边区域起相邻的第2个区域。

**筑城**：消耗劳力8，建设新的分城，等级越高所需的资源越多。筑城不仅可以增加我方的收入，提升周围国人众的支持率，也能作为防线的冲要或进攻的桥头堡。注意，如果是建在山谷等险峻地形的分城，将不利于城下町的发展。

**撤除**：消耗劳力8，拆除一座分城，无需指派武将即可执行。全日本的分城有数量上限设定，不再需要或是没有发展空间的分城不妨果断拆除。



## 设施一览

| 分类 | 设施 | 功能 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 生产 | 田地 | 每个季节获得军粮，生产量依治水、信仰而增加 | — |
| 生产 | 水田 | 秋季获得军粮，生产量依治水、信仰而增加 | 只能建设在河流沿线或灌溉区域 |
| 生产 | 商人町 | 商业增加，生产量依往来、娱乐而增加 | — |
| 生产 | 武家町 | 兵舍增加，生产量依武艺、治安而增加 | — |
| 生产 | 制铁所 | 铁产增加，生产量依娱乐、治安而增加 | 所需资源：铁砂 |
| 生产 | 制材所 | 木产增加，生产量依治水、武艺而增加 | 所需资源：森林 |
| 生产 | 寺町 | 石高和兵舍增加，生产量依信仰、武艺等而增加 | 所需概念：佛寺 |
| 生产 | 门前町 | 商业和木产增加，生产量依信仰、往来等而增加 | 所需概念：神道 |
| 生产 | 南蛮町 | 商业和兵舍增加，生产量依信仰、治安等而增加 | 所需概念：南蛮渡来 |
| 生产 | 公家町 | 石高和商业增加，生产量依往来、治安等而增加 | 所需概念：有职故实 |
| 生产 | 温泉町 | 木产和兵舍增加，生产量依治水、往来等而增加 | 所需资源：温泉 |
| 生产 | 港町 | 商业和铁产增加，生产量依往来、治安等而增加 | 只能建设在港口 |
| 生产 | 矿山町 | 兵舍和铁产增加，生产量依娱乐、治水等而增加 | 所需资源：矿脉 |
| 特化 | 水车 | 周边的治水小幅增加 | — |
| 特化 | 贮水池 | 周边的治水大幅增加，减轻歉收的损失 | 所需概念：水利 |

| 分类 | 设施 | 功能 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 特化 | 兑币屋 | 周边的往来小幅增加 | 只能建设在道路沿线 |
| 特化 | 交易所 | 周边的往来大幅增加 | 只能建设在道路沿线 |
| 特化 | 寺院 | 周边的信仰小幅增加，创造性降低 | — |
| 特化 | 本山 | 周边的信仰大幅增加，创造性大幅降低 | 所需概念：佛寺 |
| 特化 | 神社 | 周边的信仰小幅增加，创造性小幅增加 | — |
| 特化 | 八幡宫 | 周边的信仰和往来增加，创造性增加 | 所需概念：神道 |
| 特化 | 教会 | 周边的信仰小幅增加，创造性增加 | — |
| 特化 | 大圣堂 | 周边的信仰大幅增加，创造性大幅增加 | 所需概念：南蛮渡来 |
| 特化 | 演舞场 | 周边的娱乐小幅增加 | — |
| 特化 | 能乐堂 | 周边的娱乐大幅增加 | 所需概念：技艺 |
| 特化 | 岗哨 | 周边的治安小幅增加 | — |
| 特化 | 裁判所 | 周边的治安大幅提升 | 所需概念：总规 |
| 特化 | 茶室 | 周边的武艺和娱乐小幅增加，武将变得容易来访 | — |
| 特化 | 黄金茶室 | 周边的武艺和娱乐增加，武将变得更容易来访 | 所需概念：茶道 |
| 特化 | 公家房屋 | 周边的往来和治安增加，人口变得稍微容易增加 | 所需概念：有职故实 |
| 特化 | 庭园 | 最大民忠增加，民忠变得容易增加 | — |
| 特化 | 大庭园 | 周边的治安和最大民忠增加，民忠变得更容易增加 | 所需资源：名胜 |
| 特化 | 驿站 | 周边的往来和娱乐增加，人口变得容易增加 | 所需资源：名胜 |
| 军事 | 练兵场 | 周边的武艺小幅增加，熟练度变得容易增加 | — |
| 军事 | 兵器库 | 周边的武艺大幅增加，熟练度变得更容易增加 | 所需资源：铁砂 |
| 军事 | 瞭望橹 | 周边的武艺增加，最大民忠小幅增加 | 所需概念：总规 |
| 军事 | 猎场 | 最大熟练度增加 | — |
| 军事 | 牧场 | 可编制的骑马队增加1 | 所需概念：马术，所需资源：马 |
| 军事 | 铁炮制造 | 可编制的铁炮队增加1 | 所需概念：炮术，所需资源：铁砂 |
| 军事 | 汤治场 | 周边的治水和武艺增加，兵的回复速度增加 | 所需资源：温泉 |

## 设备一览

| 设备 | 系统 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 馆 | 天守 | 最基本的天守，无特殊效果 | — |
| 二层天守 | 天守 | 对包围的耐性上升，补给的兵力强度小幅上升 | — |
| 御殿 | 天守 | 对包围的耐性小幅上升，补给的兵力强度小幅上升，使人口变得容易增加 | 所需设备：土屏/石垣 |
| 连立天守 | 天守 | 对包围的耐性大幅上升，补给的兵力强度上升，常备兵增加3成 | 所需设备：石垣 |
| 三层天守 | 天守 | 对包围的耐性小幅上升，补给的兵力小幅上升，常备兵增加1成 | 所需设备：土屏/石垣 |
| 四层天守 | 天守 | 对包围的耐性大幅上升，补给的兵力强度大幅上升，最大民忠上升，常备兵增加2成 | 所需设备：石垣 |
| 巨城天守 | 天守 | 对包围的耐性大幅上升，补给的兵力强度大幅上升，最大民忠上升，常备兵增加3成 | 无法改修为其他设备 |
| 冠木门 | 城门 | 最基本的城门，无特殊效果 | — |
| 栋门 | 城门 | 受到猛攻时反击伤害小幅增加，所属部队的攻击力小幅上升 | — |
| 唐门 | 城门 | 受到猛攻时反击伤害小幅增加，所属部队的攻击力小幅上升，人口变得稍微容易增加 | — |
| 枡形门 | 城门 | 受到猛攻时反击伤害大幅增加，所属部队的攻击力大幅上升，领民兵小幅增加 | — |
| 铁城门 | 城门 | 耐久增加3000，受到猛攻时反击伤害增加，所属部队的攻击力上升 | — |
| 板屏 | 屏 | 最基本的屏，无特殊效果 | — |
| 土屏 | 屏 | 耐久增加1000，能够设置上级天守 | — |
| 石垣 | 屏 | 耐久增加2000，能够设置最高级的天守 | — |
| 巨城石垣 | 屏 | 耐久增加3000，能够设置最高级的天守 | 无法改修为其他设备 |
| 马出 | 出丸 | 编制骑马队的部队攻击力小幅上升，补给的兵力强度小幅上升 | — |
| 搦手马出 | 出丸 | 编制骑马队的部队攻击力小幅上升，补给的兵力强度上升，所属部队不容易被俘虏 | — |
| 出城 | 出丸 | 编制骑马队的部队攻击力上升，补给的兵力强度上升 | — |
| 真田丸 | 出丸 | 编制骑马队的部队攻击力大幅上升，补给的兵力强度大幅上升 | 据点有真田家的血缘武将才能设置 |
| 橹台 | 矢仓 | 能攻击包围据点的部队，编制铁炮队的部队攻击力小幅上升 | — |
| 铁炮枪眼 | 矢仓 | 能攻击包围据点的部队，编制铁炮队的部队攻击力小幅上升 | 所需设备：土屏/石垣 |
| 隅橹 | 矢仓 | 能攻击包围据点的部队，编制铁炮队的部队攻击力大幅上升 | 所需设备：石垣 |
| 炮台 | 矢仓 | 能攻击包围据点的部队，对包围、猛攻的耐性上升，编制铁炮队的部队攻击力上升 | 所需设备：石垣，所需资源：铁砂 |
| 二丸 | 曲轮 | 耐久增加1500，人口变得稍微容易增加 | — |
| 三丸 | 曲轮 | 耐久增加3000，人口变得容易增加 | 所需设备：石垣 |
| 城墙 | 曲轮 | 耐久增加4000，人口大幅增加，对放火的耐性上升 | 无法改修为其他设备 |
| 军粮库 | 城郭设施 | 对包围的耐性上升，秋季收获增加，所属部队口粮的消费量减少（效果与贮水池的数量成正比） | 所需石高：1000 |
| 御用商馆 | 城郭设施 | 商业收入大幅增加，人口变得非常容易增加，堺商人变得频繁来访 | 所需港口：商业港，所需商业：750 |

| 设备 | 系统 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 马场 | 城郭设施 | 对猛攻的耐性上升，编制骑马队的部队攻击力上升（效果与牧场的数量成正比） | 所需资源：马，所需石高：500，所需兵舍：500 |
| 铁炮库 | 城郭设施 | 对猛攻的耐性上升，编制铁炮队的部队攻击力上升（效果与铁炮制造的数量成正比） | 所需资源：铁砂，所需商业：500，所需兵舍：500 |
| 汤殿 | 城郭设施 | 所属武将生病时变得容易治愈，所属部队的攻击力上升（效果与汤治场的数量成正比） | 所需资源：温泉，所需石高：500，所需商业：500，所需兵舍：500 |
| 铸造所 | 城郭设施 | 对包围、放火的耐性上升，最大民忠上升（效果与矿山町、交易所的数量成正比） | 所需商业：1000 |
| 造船所 | 城郭设施 | 所属部队在远海的移动速度上升、海战时能力上升，常备兵增加2成 | 所需港口：军港，所需商业：700，所需兵舍：500 |
| 佛堂 | 城郭设施 | 主义为保守的武将所属部队强化，最大民忠上升（效果与寺町、本山的数量成正比） | 所需石高：700，所需兵舍：700 |
| 礼拜堂 | 城郭设施 | 主义为创造的武将所属部队强化，最大民忠上升（效果与南蛮町、大圣堂的数量成正比） | 所需商业：700，所需兵舍：500 |
| 茶庵 | 城郭设施 | 主义为中道的武将所属部队强化，最大民忠上升（效果与黄金茶室、大庭园的数量成正比） | 所需石高：500，所需商业：700，所需兵舍：300 |

## 配属

**移动：**依次选择目标据点、出发据点，在据点之间调度武将，移动所需时间与据点间的距离成正比。

**传唤：**在势力范围内召集武将移动到目标据点，移动所需时间与据点间的距离成正比。

**直参：**将城主的家臣招到大名麾下，成为大名的直属家臣。

**寄骑：**将大名麾下的家臣派给城主作为家臣，增加据点的人手。

## 外交

**工作：**对其他势力持续展开外交工作、累积信用，是进一步交涉的前提条件。外交态度越友好，所能提升的信用越多。当信用高于20时还能够获得外交收入，信用值越高收入越多。

**交涉：**派遣使者与其他势力展开交涉，所能选择的项目与信用有关。后文列表先给出评定部分的相关交涉项目，军议部分相关的如援军等项目在“军事篇”再做介绍。

**礼物：**向其他势力赠送家宝，改善其对我方势力的外交态度，直接变为“信赖”。家宝的等级越高，维持良好关系的时间越长。

**联合：**当地图上出现较为强大的势力时，可以与其他数个势力组成联合从而与之抗衡。如果我方的实力较为强大，敌人也会积极组成联合对玩家形成包围网。具体指令包括以下4项，除了“脱离”外，其他交涉项目都需要累积一定的信用才能执行，具体与势力间的外交关系和外交态度有关。

- **结成：**说服盟主势力并其他劝诱势力，为了对抗目标势力组成联合，有效期为3年。全体参与联合的势力间外交态度变为“信赖”，信用每月自动上升10。
- **劝诱：**邀请其他势力加入已结成的联合。
- **加盟：**向已经结成的联合申请加盟。
- **脱离：**脱离当前加盟的联合，身为盟主时不能退出。

**朝廷：**对治理朝廷的公家展开工作、



累积信用，当信用到达 100 时才能执行以下两项指令，同时信用清零。此外“军议”部分的“和解”指令也需要与朝廷的信用满 100 方能使用。

・官位：为我方大名向朝廷奏请更高的官位，如果已支配二条御所，则能奏请下位的官位。根据官位的位阶高低，需要捐赠一定的资金。大名就任官位后，其他势力的信用会每月自动上升（不包括敌对联合势力和断交势力）。

・推荐：推举其他势力的大名就任官位，需要捐赠一定的资金，成功后目标势力对我方的外交态度变为“信赖”。

役职：当我方大名就任征夷大将军后，可以自由任命其他势力的大名担任幕府役职，目标势力对我方的的外交态度变为“信赖”。役职的位阶越高，维持良好关系的时间越长。将军家以外的大名就任役职后，邻接势力的信用会每月自动上升（不包括敌对联合势力和断交势力）。

## 交涉项目一览

| 交涉项目 | 所需信用 | 外交效果 |
|---|---|---|
| 同盟6个月 | 60 | 双方势力在6个月内结盟，同盟期间信用不会低于20 |
| 同盟12个月 | 70 | 双方势力在12个月内结盟，同盟期间信用不会低于20 |
| 同盟24个月 | 80 | 双方势力在24个月内结盟，同盟期间信用不会低于20 |
| 婚姻 | 100 | 双方势力缔结联姻关系，结成无限期的同盟，婚姻期间信用不会低于30 |
| 摒弃 | 0 | 放弃与对方势力的同盟、婚姻、从属关系，周围势力的外交态度会发生恶化（*注） |
| 从属 | 0 | 让弱小的对方势力归顺我方，从属期间信用不会低于40 |
| 臣服 | 0 | 向强大的对方势力表示归顺，成为对方的从属国，臣服期间信用不会低于40，但外交会受到极大限制 |

注：当有我方部队在对方势力据点附近时，无法执行“摒弃”交涉。

## 谋略

怀柔：对领地周边的国人众进行怀柔，提升其对我方势力的支持率，但有一定几率失败，此时执行武将会提议支付更多的资金进行追加怀柔。支持率超过 70% 的国人众会在合战时提供援军协助，达到 100% 还能发挥各种专才效果。当国人众周边有多个势力时，仅靠怀柔指令无法把支持率提升到 100%，必须攻陷其他势力的据点。

拉拢：将支持率为 100% 的国人众纳入周边据点，增加据点的人口和兵数，国人众的首领武将还会作为家臣加入。一旦执行该指令，国人众就会从地图上消失，无法复原。

密谈：与其他势力忠诚不高的武将展开密谈，提升其叛心并降低忠诚（忠诚图标为蓝色的无法密谈）。当执行武将与目标武将的士道相性较好，或是有血缘关系时，都能增加叛心上升的幅度。如果超过 3 个月没进行密谈，叛心就会逐渐下降。

私通：与其他势力的武将缔结密约，所能选择的项目与叛心有关，具体请参看后文列表。我方武家的叛心无法查看，他们同样有可能成为其他势力的内应，因此刚刚降服的武将要尽快用授予家宝、任命城代等方式提升忠诚。

侦查：派出武将调查敌方据点的兵数，如果执行武将的智略较高，还有机会同时侦查目标附近的据点。未判明的据点兵数以灰色显示，表示为大概的数字，侦查完毕后才会显示准确的兵数。

访问：让玩家扮演的角色访问周边据点的武将，提升友好度。

谋反：背叛当前从属的主公，投靠到其他势力。根据当前身分的不同，谋反后的结果也有所差异。

独立：从当前从属的主公麾下独立，带领着家臣们成为新兴势力争夺天下。



▲访问、谋反、独立是1.06补丁追加的新指令，本文完稿前中文版尚未更新。

## 私通项目一览

| 私通项目 | 所需叛心 | 私通效果 |
|---|---|---|
| 不战 | 40 | 3个月内不会对我方部队和据点发动攻击 |
| 倒戈 | 80 | 3个月内与目标武将交战时，其会临阵投靠我方 |
| 挖角 | 100 | 目标武将直接投靠我方麾下（对方正在出征时无法挖角） |
| 谋反 | 100 | 目标武将连同其管理的领地一同加入我方（城代以上身分方可选择） |

## 家臣

城代：变更自家据点的城代，被任命武将的忠诚会上升。担任城代的武将统率越高，据点被包围时士气量越高，受到猛攻时的反击伤害越高。

家臣团：让麾下武将就任特定的役职，被任命的武将能在政略、军事等方面得到不同的加成效果，忠诚也会上升。身为城主和大名的家臣团构成有所不同。

举用：领地内有浪人游历至此时，只要支付相应的聘金，就可以举用成为家臣，成功率为 100%。合战中俘虏的武将需等我方部队返回据点时才能举用，在其隶属的势力尚未灭亡前，部分武将会严词拒绝，可以选择处决或释放，处决俘虏则有机会得到专长。

传授：将势力保有的专长传授给家臣，每名武将最多掌握 20 种专长，一旦超过需要选择一种删除。势力获得专长的方式有——①发生历史事件或达成战国传；②处死俘虏的敌将。

家宝：将自己持有的家宝奖励给家臣，快速提升其忠诚，具体的提升效果与武将的士道和家宝的种类、等级有关。每名家臣只能持有 1 种家宝，如果要再次授予家宝，必须选择等级更高的，低级的家宝则会返还给主公。

结亲：将自己的女儿许配给家臣，令其成为本家武将（一门），大幅提升忠诚，该武将也会拥有继承人的资格。

流放：流放麾下的武将使其成为浪人，目标所持有的家宝会上缴给主公。

官位：大名在向朝廷奏请到更高的官位后，可以将势力保有的低级别



官位授予家臣，大幅提升忠诚。

**提案：**城主以上身分时，可向大名提出要求，需要消耗发言权。发言权会随着功勋的获得一同累积，只要数值足够，提案都会得到采纳，具体包括以下项目。“进献”和“推举”两项提案可以获得发言权。

- **人才：**将大名麾下的家臣纳为自己的部下。
- **加封：**将大名直辖的据点加封为自己的知行。
- **改封：**将自己支配的据点改封为大名直辖的其他据点。
- **物资：**申请资金、军粮、木材或铁的物资援助。
- **同盟：**提议与指定势力结成同盟。
- **摒弃：**放弃与指定势力的同盟。
- **攻略：**建议以某势力作为新的攻略目标。
- **进献：**将自己统治的据点进献给大名作为直辖。
- **推举：**将自己麾下的家臣推荐给大名作为直参。

## 论功

**任命：**将据点作为知行赐予麾下武将并指派家臣，使之独立成为城主。如果不依功勋将知行赐予武将，其会心生不满，有出奔甚至倒戈的可能。

**解任：**解任我方势力的城主，并没收作为知行赐予该武将的据点。注意，被解任的城主会因此怀恨在心，忠诚大幅降低。

**知行：**将新据点作为知行赐予城主，没收城主的据点或是更换配置到其他据点。对劳苦功高的武将进行适当的论功行赏，或是将擅长作战的城主配置到前线，才能让我方势力稳步发展。

## 军团

**新设：**以麾下的城主为中心创立新的军团，并同时给予其 2 个以上据点的指挥权，对选定的敌方据点展开攻略。成为军团长的城主支配的据点会全部编入军团，即使未设置攻略目标，军团在组织期间也会任意进行攻略。

**解散：**解散已组织的军团并停止攻略计划。被免除军团长一职的武将会恢复城主身分，而且并不会因此导致忠诚降低。

**编制：**对已组织的军团进行重新编制，或是更改攻略目标。




# 军事篇

每月的评定结束后便会进入“进行阶段”，地图上的部队也会依据指示开始移动。画面左上角的箭头图标表示时间流逝速度，按 L1+←/→键切换。外围的环形槽蓄满一圈后一个月结束，进入翌月的评定阶段。在进行阶段可以随时按△键暂停并展开“军议”，点击地图上的据点或部队也能进行操控。

## 军议

**出征：**派兵出征的操作分为两种——①在军议指令中选择“出征”，再选择攻击的目标据点、冲要或敌方部队，系统会自动编制出兵的部队，玩家也可以手动进行调整；②点击地图上的我方据点，选择“出征设定”，随后可以选择该据点的武将编成队伍、分配兵种、设置阵型。

**请求：**军议阶段的外交指令，需要达到一定的信用方能选择。除了“和解”所需的信用是对朝廷的外，其他项目所需的信用都是对相关势力的，具体参看下表。

| 请求项目 | 所需信用 | 请求效果 |
|---|---|---|
| 援军 | 40 | 向未参与交战的势力申请援军，协助我方进攻或防守 |
| 停战 | 80 | 请求强大的第三方介入调停，与交战中的势力停战6个月 |
| 和解 | 100 | 请求朝廷介入调停，与交战中的势力和解停战6个月 |
| 仲介 | 80 | 己方作为仲介，让两个交战中的势力停战6个月 |



## 部队情报




**武将：**部队最多由 1 名大将与 2 名副将构成，大将影响部队的作战能力，具体为——统率影响守备力和引出副将能力的程度，当副将的某项能力比大将高时，能够提供一定的加成；武勇影响攻击力和对据点猛攻的威力；智略影响对据点的包围力，即包围据点时士气的减少速度。大将和副将所持有的战法在合战界面才能发动。

**兵数：**可以选择派出据点兵数的 25%、50%、75%、100% 四个阶段。

**口粮：**出征时会携带 120 天份的口粮，一旦口粮耗尽，部队的兵数就会渐渐减少，直到减为 0 导致武将强制撤退。当部队经过己方势力、从属或同盟势力的据点时，能够自动把口粮补满至 120 天份，包围敌城时进行放火，也可以抢夺对方的军粮补给我方部队。

**兵种：**初期兵种为足轻和弓箭队，根据奖励的概念和建设的设施，才可以编成骑马或铁炮队。

**阵形：**选择合战中所能切换的 3 种阵形。

**特殊：**根据武将所持有的专长，能够在合战中建设阵地或防卫设施等。

## 领民兵与常备兵

据点兵数以及最大值受到领民兵和常备兵的共同影响。领民兵可以理解为民兵，由据点的人口和民忠决定；常备兵则相当于正规军，根据兵舍决定。两类兵数还会受到政策的影响，不过在作战能力方面没有区别。由于本作没有类似“征兵”的指令，基本不存在快速爆兵的方法，需要稳扎稳打地开发据点，才能增加兵数和战力。

注意，士兵都有各自归属的据点，而且不存在类似“兵力输送”的指令。武将率兵征战、停留在我方据点时，可以选择“回城”或“入城”。一旦进入新城，部队的武将都会留下，该据点的最大兵数也会受到部队兵数的影响而提升，另一方面该部队原归属据点的最大兵数则会因此而降低。两个据点的兵数都需要随着时间的经过慢慢回复，而不是立刻补满。因此在刚刚攻陷前沿的据点、周围还有敌人虎视眈眈时，建议让部队在据点上适当停留、威慑敌军，等据点兵数增加后再离开或入城。

## 熟练度与兵种

练度即熟练度，影响部队的作战能力，每月自动上升，上升率与城主的能力和建造的设施有关。熟练度的初期上限为40，随着统治时间的延长而增加，此外也同样受到设施的影响，城主或大名所在的据点，熟练度上限则会增加20。当部队的熟练度超过60，才可以选择更多的阵型。在合战中损耗兵力后，返回据点时兵数会慢慢补充，但熟练度也会有相应的下降，直到兵数接近最大值后，熟练度才会开始上升。

由于本作中军马和铁炮不再是物资，因此想要编成特殊的骑马队和铁炮队，必须奖励概念“马术”和“炮术”。在领地或城下町建设“牧场”和“铁炮制造”，可以令所能编成的部队数增加。另外伊达家在实施政策“龙骑兵配备”后，则能编成特殊的骑马铁炮队。

## 行军路线与形态变更



当部队出征选择目的地时，可以按L1+○键的方式设置中继点，凭此来制定具体的行军路线。由于系统默认的路线常常会无视沿途其他势力的据点，因此大多数情况下还是建议手动安排路线。注意，由于道路上的部队不能重叠或超越，故“一字长蛇”是行军的大忌，一旦在冲要位置被敌方的部队挡住（冲要上可以容纳3支部队，而且还能设置阵所强化战斗力），后续的部队即使兵数再多也难以发挥。因此合理地设置进军路线，让我方部队沿不同的道路挺进，对冲要上的敌人形成夹击之势才能主导战局。

部队在行军的过程中默认为“△”形的移动形态，与敌方部队接近会自动转换为“凸”字型的交战形态，靠近敌方据点后则会改换为“凹”字型包围形态。移动形态的行军速度最快，且形态变换需要一定的时间。

## 攻城

当我方攻至敌方城下，部队就会自动展开包围，玩家可以选择以下4种攻城模式。

**包围**：默认的攻城形式，以部队对敌城围而不打，被包围的据点士气会缓缓下降，直到降为0陷落或主动开城投降。士气的减少速度与包围方部队的智略、守城方城主的统率、据点的耐久值以及双方的兵数有关。当包围部队敌兵数少于据点的耐久值时，会出现“包围不完全”的提示，此时无法降低士气。

**猛攻**：向敌方据点发动猛攻，削减其耐久值和兵数，兵数降为0同样可以攻陷敌城。猛攻时会遭到据点的反击，攻城部队的兵数也会大幅受损。攻陷敌城后需要用修复指令恢复据点的耐久值。

**放火**：在城下町放火，降低据点的内政值和民忠，引发骚动，同时可以补充部队的口粮。但是攻陷敌城后需要重新开发，恢复内政。如果据点通过改修指令设置了“矢仓”类设备，部队在包围和放火时也会受到伤害。

**合战**：转入攻城战，后文“合战”部分具体介绍。

## 合战

### 合战的种类



敌我双方的部队在地图上短兵相接时就会自动展开战斗，此时点击我方部队选择“合战”指令便能进入合战界面。合战中时间的流逝会变慢，玩家能对部队进行细致的操作，并活用武将的战法、兵种的特性来扭转不利的局面。《战国立志传》相较《PK》版增加了攻城战和海战两种模式，下面逐一介绍。注意，虽然按×键可以随时中断合战的指挥，但有时会因为敌方的追击而受损。

**通常合战**：大多数情况下发生的合战，令敌方的部队全灭便能宣告胜利。当我方武将身分不同时，所能操纵的部队范围也有所区别，具体为——家臣/城代控制自己的部队，城主控制据点的所有部队，军团长控制军团内的所有部队，大名能控制己方的所有部队。

**阵所合战**：在冲要位置建设的阵所上展开的合战，地图上会出现防御方的防马栅和箭橹。攻击方的目的是让天守的耐久值降为0，防守方的胜利条件则消灭敌方所有部队。

**攻城战**：在据点处发生的合战，地图上会出现防守方的护城河、城门、橹、枪眼、天守等设备，当防守部队在设备附近时，能让设备变成使用状态从而发挥更大的效力。攻城方的胜利条件是令天守的耐久值降为0，守城方的目的则是歼灭敌人或逼迫敌方撤退。

**海战**：在海上发生的合战，除了地图外其他方面与通常合战一致。持有特定专长的武将能使用不同于一般的船只——安宅船，拥有“海战名人”专长方可使用，部队的移动速度、攻击力、守备力上升；铁甲船，拥有“铁甲船”专长方可使用，部队的移动速度、攻击力、守备力上升，所有攻击均有可能令敌方陷入混乱。

**夜袭**：当参战的敌我双方智略差距较大时，在合战开始时就有一定几率发动夜袭。夜袭成功的一方在初期就能判明敌人所有部队的具体位置，并令敌方陷入一定时间的混乱状态。

**大合战**：仅限于大量敌我部队集结于一定范围内才能展开的大型合战，包括第三方势力的援军以及国人众在内，双方的部队各超过5支时才能触发，满足条件时合战的指令边会出现“大合战”指令。开战后部队的初始位置与地图上的位置无关，双方列阵排开，任意一方的总大将被击退时大合战就宣告结束，败方的部队会全部撤退。此外，胜利时还有机会获得专长或家宝。

## 操作一览

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 选择部队、目标、指令 |
| × | 取消；结束合战 |
| △ | 进行停止/再开 |
| □ | 确认部队情报、战法、战国传 |
| 方向键↑/↓ | 选择指令 |
| 左摇杆 | 光标移动 |
| 右摇杆 | 视角转动 |
| L1+△ | 切换一般视角/武将视角 |

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L1+○ | 设定中继点 |
| L1+方向键←/→ | 切换进行速度 |
| L2 | 调出情报一览 |
| R1 | 视角拉远 |
| R2 | 视角拉近 |
| OPTIONS | 调出辅助说明 |

## 合战界面



▲战场上有玩家扮演的武将时，选择“武将”指令可以切换到武将视角。

①合战的进行速度。
②敌我双方的士兵数量和兵数槽。
③当前的天气情况。
④部队可执行的合战指令，选择“武将”可以切换到武将视角。
⑤部队的大将及基本情报，包括兵数、攻防能力、阵型、战法和战术的冷却情况。
⑥部队图标。蓝色的为玩家可操作部队，蓝紫色为我方势力所属的友军部队，绿色为其他势力所属的友军部队，红色为敌方部队。
⑦缩略地图。

## 合战指令



▲只有在武将视角下才能执行阵型变化和战术指令。

**移动：**选择部队移动时同样可以用L1+○键的方式设置中继点，确定目的地后还要设置部队的朝向。选择了敌方部队为目标后还会出现以下两项指令。

- **射击：**向敌方部队发动射击。
- **乱战：**与敌方部队展开混战。

**战法：**当我方武将头像下方的绿色槽蓄满、头像亮起后方可发动战法。当部队处在交战状态时，冷却槽的积蓄速度会上升，战法在合战中没有使用次数的限制。

**特殊：**根据武将持有的专长，能够在合战中建设以下4种设备，每次出征只能用1次。当设备的耐久值降为0便会遭到破坏。

- **防马栅：**阻挡敌方移动的栅栏，有“土木名人”、“坚阵”专长方可使用。
- **井楼：**能对周围敌人造成损伤的橹。有“筑城名手”、“坚守”专长方可使用。
- **地道攻势：**设置完毕后可以入侵敌方据点内部。有“攻城”、“攻城达人”、“攻弹正”专长方可使用。
- **大筒阵地：**能对前方的敌人和设施造成损伤的大筒阵地。有“筑城名手”、“大筒”的武将方可使用。

**阵形：**在武将视角下改变部队的阵形，部队的移动速度会在一定时间内降低，但战术指令会全部重置。

- **方阵：**适合防御的阵形。
- **鹤翼：**适合射击战的阵形。
- **鱼鳞：**适合近接战的阵形。
- **偃月：**攻守平衡的阵形。
- **雁行：**特化射击攻击的阵形。
- **锋矢：**特化近接攻击的阵形。
- **车悬：**毫不间断地展开攻击的阵型（拥有“车悬”战法的武将及上杉家专用）。

**战术：**在武将视角时进行的细节操作，根据部队的兵种配置和阵型，在合战中每隔一段时间就能取得新的战术。☆号表示战术的等级，部队的武勇越高，越容易取得高等级的战术。切换阵形时，当前持有的战术会全部重置。

- **突击：**近战兵种发动突击，配有骑马队时效果强化。
- **防备突击：**抑制对方突击造成的伤害并取消突击。
- **齐射：**射击兵种进行齐射，配有铁炮队时效果强化。
- **防备箭弹：**抑制对方齐射造成的伤害。
- **士气高昂：**部队恢复一定量的士气。
- **投入援军：**让暂时撤退中的队伍回归，再度回到队列。

## 天气影响

在进入合战时，战场的天气会受到全国地图天气的影响，而天气也会对战斗产生各种效果，具体如下。

| 天气 | 效果 |
|---|---|
| 阴/晴 | 基本天气，无特殊效果 |
| 云 | 有可能变成其他任意天气 |
| 雨 | 乱战的伤害减半 |

| 天气 | 效果 |
|---|---|
| 雾 | 射击的伤害减半 |
| 雪 | 乱战、射击的伤害减半 |

## 战法一览

战法相当于武将的主动型特技，由于取消了《PK版》中的指挥槽概念，战法的冷却槽因武将各自独立，越强力的战法冷却时间越长。战法根据效果分为强化己方、恢复己方和妨碍敌方3大类，具体请参看下表。

| 战法 | 系统 | 效果 |
|---|---|---|
| 叫阵 | 强化 | 部队的乱战攻击力、射击攻击力小幅上升 |
| 鼓舞 | 强化 | 部队的守备力上升 |
| 神速 | 强化 | 部队的移动速度上升 |
| 急袭 | 强化 | 部队的乱战攻击力上升 |
| 连环射击 | 强化 | 部队的射击攻击力上升 |
| 狙击 | 强化 | 使攻击中的敌方部队的防御力下降，我方部队的射击攻击力上升 |
| 戒备 | 强化 | 部队的移动速度大幅下降，守备力大幅上升 |
| 咆哮 | 强化 | 部队的乱战攻击力上升，一定几率让乱战中的敌方部队陷入混乱 |
| 贯穿 | 强化 | 部队的乱战攻击力短时间内大幅上升 |
| 钓野伏 | 强化 | 引诱攻击中的敌方部队接近，我方部队的射击攻击力上升 |
| 追击 | 强化 | 使攻击中的敌方部队的移动速度下降，我方部队的乱战攻击力上升 |
| 车悬 | 强化 | 周边部队的乱战攻击力、移动速度上升，一定几率让乱战中的敌方部队陷入混乱 |
| 啄木鸟 | 强化 | 引诱敌方部队接近，我方部队的乱战攻击力上升 |
| 三段射击 | 强化 | 周边部队的射击攻击力上升，一定几率让射击中的敌方部队陷入混乱 |
| 三河魂 | 强化 | 部队的移动速度大幅下降，乱战攻击力、守备力等大幅上升 |
| 奥义一闪 | 强化 | 以高几率让乱战中的敌方部队陷入混乱 |
| 八咫鸟 | 强化 | 周边部队的射程、射击攻击力上升，可越过障碍物击中目标 |
| 叱吒 | 强化 | 前方的我方部队的乱战攻击力、射击攻击力上升 |
| 激励 | 强化 | 使前方的我方部队的守备力上升 |
| 临战 | 强化 | 部队的乱战攻击力、射击攻击力、守备力、移动速度小幅上升 |
| 一之太刀 | 强化 | 以高几率让乱战中的敌方部队陷入混乱 |
| 赤手夺刃 | 强化 | 以高几率让乱战中的敌方部队陷入混乱 |
| 瞄准射击 | 强化 | 部队的射击攻击力、射程暂时上升，并可越过障碍物击中目标 |
| 瓶割 | 强化 | 我方部队的妨碍效果无效化，乱战攻击力、设施破坏力上升 |
| 千成瓢箪 | 强化 | 部队的乱战攻击力、移动速度、设施破坏力上升 |
| 枪之又左 | 强化 | 部队的乱战攻击力、守备力、移动速度上升 |
| 六文钱 | 强化 | 部队的守备力下降，乱战攻击力、射击攻击力大幅上升 |
| 空蝉 | 强化 | 改变敌方部队的目标，使其守备力下降 |
| 蜻蛉切 | 强化 | 部队的乱战攻击力、守备力短时间大幅上升 |
| 赤鬼 | 强化 | 部队的乱战攻击力、射击攻击力、移动速度短时间大幅上升 |
| 七本枪 | 强化 | 部队的乱战攻击力、射击攻击力、移动速度长时间上升 |
| 先悬之众 | 强化 | 部队的守备力、移动速度长时间上升 |

| 战法 | 系统 | 效果 |
|---|---|---|
| 死兵 | 强化 | 部队的守备力下降，乱战攻击力、射击攻击力大幅上升 |
| 猎虎 | 强化 | 引诱前方的敌方部队接近，我方部队的乱战攻击力、守备力上升 |
| 镇西一 | 强化 | 部队的乱战攻击力、守备力短时间大幅上升 |
| 三日月 | 强化 | 部队的守备力下降，乱战攻击力、射击攻击力大幅上升 |
| 五色备 | 强化 | 周边部队的乱战攻击力、射击攻击力上升 |
| 伊达者 | 强化 | 部队的乱战攻击力、射击攻击力上升，一定几率让交战中的敌方部队陷入混乱 |
| 肥前之熊 | 强化 | 部队的乱战攻击力、射击攻击力、设施破坏力上升 |
| 坂东太郎 | 强化 | 阻止攻击中的敌方部队的行动，我方部队的乱战攻击力、守备力上升 |
| 鬼小岛 | 强化 | 引诱前方的敌方部队接近，我方部队的乱战攻击力、守备力上升 |
| 笹之才藏 | 强化 | 部队的乱战攻击力上升，一定几率让乱战中的敌方部队陷入混乱 |
| 仁王门 | 强化 | 部队的移动速度大幅下降，守备力大幅上升 |
| 三支箭 | 强化 | 部队的射击攻击力上升，一定几率让射击中的敌方部队陷入混乱 |
| 老练 | 强化 | 使部队从混乱状态中恢复，乱战攻击力、射击攻击力、守备力上升 |
| 黑田武士 | 强化 | 部队的乱战攻击力上升，一定几率让乱战中的敌方部队陷入混乱 |
| 全红之枪 | 强化 | 引诱周边的敌方部队接近，我方部队的乱战攻击力、守备力上升 |
| 怒号 | 恢复 | 使周边部队从混乱状态中恢复 |
| 毅力 | 恢复 | 使周边部队的2个妨碍效果无效化 |
| 雷神 | 妨害 | 使周边的敌方部队的移动速度、守备力大幅下降 |
| 扰乱 | 妨害 | 使攻击中的敌方部队的移动速度下降 |
| 阻挠 | 妨害 | 使前方的敌方部队的移动速度下降 |
| 挑衅 | 妨害 | 引诱前方的敌方部队接近 |
| 煽动 | 妨害 | 使前方的敌方部队的2个强化效果无效化 |
| 离间 | 妨害 | 使前方的敌方部队发生内讧造成伤害 |
| 瓦解气势 | 妨害 | 使前方的敌方部队的乱战攻击力、射击攻击力下降 |
| 触怒 | 妨害 | 使前方的敌方部队的守备力下降 |
| 诡计百出 | 妨害 | 使前方的敌方部队的乱战攻击力、射击攻击力、守备力、移动速度下降 |
| 表里比兴 | 妨害 | 使前方的敌方部队相互攻击造成伤害 |
| 今孔明 | 妨害 | 扰乱前方的敌方部队的行动，使其乱战攻击力、射击攻击力下降 |
| 今张良 | 妨害 | 扰乱前方的敌方部队的行动，使其守备力下降 |

## 专长一览

除了前面介绍的战法外，武将所持有的专长也会对战斗造成影响。专长相当于武将身负的被动型特技，部分专长还有一定的触发几率。为了保证统一，政略方面的相关专长也在下表一并介绍。由于役职、官位类的专长效果大量重复，表中只列出同等级的役职／官位效果，名称不同但效果一致的就不重复列举了。

每名武将最多能拥有 20 种专长，就任的官位和役职也算一类专长。武将学习专长的方法主要有以下几种：①剧本初期学会；②发生战国传或历史事件时习得；③随能力成长到特定值时领悟；④通过传授学会；⑤继承自上一代武将；⑥就任官位或役职时习得。

| 专长 | 系统 | 等级 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 疾行 | 统率 | D | 部队的移动速度小幅上升 |
| 电光石火 | 统率 | C | 部队的移动速度上升 |
| 神速 | 统率 | B | 部队的移动速度大幅上升 |
| 冲锋 | 统率 | B | 部队的攻击力偶尔会因敌我的统率差距而上升 |
| 枪衾 | 统率 | B | 部队的守备力偶尔会因敌我的统率差距而上升 |
| 名将 | 统率 | A | 担任城主、城代时，据点的熟练度上限增加；部队的形态变更时间增加，守备力大幅上升 |
| 气势 | 武勇 | D | 部队兵数不满4成时，攻击力小幅上升 |
| 舍身 | 武勇 | C | 部队兵数不满4成时，攻击力上升 |
| 背水 | 武勇 | B | 部队兵数不满4成时，攻击力大幅上升 |
| 猛攻 | 武勇 | B | 部队的攻击力偶尔会因敌我的武勇差距而上升 |
| 铁壁 | 武勇 | B | 部队的守备力偶尔会因敌我的武勇差距而上升 |
| 猛将 | 武勇 | A | 担任城主、城代时，据点的熟练度上限增加；部队的移动速度下降，攻击力大幅上升 |
| 策士 | 智略 | D | 部队的形态变更时间小幅减少 |
| 兵家 | 智略 | C | 部队的夹击效果上升 |
| 军略家 | 智略 | B | 担任城主、城代时，据点的熟练度上限增加；部队的形态变更时间减少 |
| 鬼谋 | 智略 | B | 部队的攻击力偶尔会因敌我的智略差距而上升 |
| 神算 | 智略 | B | 部队的守备力偶尔会因敌我的智略差距而上升 |
| 智将 | 智略 | A | 部队的守备力偶尔会下降，相对的夹击效果上升 |
| 干练 | 政治 | D | 普请需要的劳力偶尔会小幅减少 |
| 能吏 | 政治 | C | 普请需要的劳力偶尔会减少 |
| 宰相 | 政治 | B | 普请需要的劳力偶尔会大幅减少 |
| 民心掌握 | 政治 | C | 担任城主、城代时，据点的最大民忠和民忠回复量增加 |
| 土木名人 | 政治 | B | 进行修缮时，街道会上升2级 |
| 沾润 | 政治 | A | 在原本可获得的经验值之外，偶尔会获得其他能力的经验值 |
| 治水巧者 | 内政 | D | 投资时治水、信仰容易增加 |
| 牟利专家 | 内政 | D | 投资时往来、娱乐容易增加 |
| 外交术 | 内政 | C | 工作时信用容易上升 |
| 密使 | 内政 | C | 密谈时叛心容易上升 |
| 八面玲珑 | 内政 | B | 担任大名、城主时，麾下家臣的忠诚上升 |
| 筑城名手 | 内政 | A | 进行筑城时，据点的规模会变大 |
| 数寄者 | 内政 | A | 偶尔能获得家宝 |
| 禄寿应稳 | 内政 | A | 担任城主、城代时，据点的最大民忠、民忠回复量、士兵回复量上升，人口变得容易增加 |
| 创造 | 内政 | S | 不受限于创造性，能实施所有政策（势力限定的除外） |
| 攻城拙劣 | 合战 | E | 包围敌方据点时，士气减少速度下降 |
| 攻城 | 合战 | C | 包围敌方据点时，士气减少速度上升 |
| 攻城专家 | 合战 | B | 包围敌方据点时，士气减少速度大幅上升，猛攻敌方据点时的攻击力上升 |
| 进攻弹正 | 合战 | A | 包围敌方据点时，士气减少速度超大幅上升，猛攻敌方据点时的攻击力上升 |
| 上忍 | 合战 | A | 包围敌方据点时，能让矢仓的反击效果无效 |
| 急躁 | 合战 | E | 战斗开始的一定时间内，部队的攻击力和守备力会渐渐下降 |
| 毅力 | 合战 | C | 战斗开始的一定时间内，部队的攻击力和守备力会渐渐上升 |
| 夜叉 | 合战 | B | 部队的攻击力、守备力偶尔会上升 |
| 鬼 | 合战 | A | 部队的攻击力、守备力偶尔会大幅上升 |
| 虎 | 合战 | A | 部队的攻击力、守备力偶尔会大幅上升 |
| 背运 | 合战 | E | 容易被俘虏 |
| 幸运 | 合战 | B | 不容易被俘虏 |
| 俘虏 | 合战 | B | 容易俘虏敌方武将 |
| 马术 | 合战 | D | 部队编制骑马队时，攻击力偶尔会上升 |
| 赤备 | 合战 | B | 部队编制骑马队时，攻击力偶尔会大幅上升 |
| 长射程 | 合战 | D | 部队编制铁炮队时，攻击力偶尔会上升 |
| 神弹 | 合战 | B | 部队编制铁炮队时，攻击力偶尔会大幅上升 |
| 枪术 | 合战 | D | 部队没编制骑马或铁炮队时，攻击力偶尔会上升 |
| 枪弹正 | 合战 | B | 部队没编制骑马或铁炮队时，攻击力偶尔会大幅上升 |
| 不屈 | 合战 | D | 部队兵数不满3成时，在一定时间内守备力偶尔会上升，且形态变更时间减少 |
| 奋起 | 合战 | B | 部队兵数不满6成时，攻击力上升 |
| 七难八苦 | 合战 | A | 部队兵数不满6成时，攻击力上升、守备力下降 |
| 奋不顾身 | 合战 | A | 部队兵数不满6成时，攻击力大幅上升、守备力下降 |
| 真武士 | 合战 | A | 部队兵数不满6成时，守备力大幅上升 |
| 坚守 | 合战 | D | 部队停留在阵所时的效果上升 |
| 识破 | 合战 | D | 部队在行军形态时移动速度上升、形态变更时间减少、守备力下降 |
| 坚阵 | 合战 | D | 兵数比敌方多时，部队的守备力上升 |
| 信仰心 | 合战 | C | 兵数比敌方少时，部队的攻击力下降、守备力上升 |
| 波状攻 | 合战 | C | 部队为3人编制时，攻击力和夹击效果上升 |
| 跋涉长途 | 合战 | C | 口粮的消耗量小幅减少 |
| 善用辎重 | 合战 | B | 口粮的消耗量减少 |
| 忍者 | 合战 | C | 偶尔会让敌方部队的形态变更时间增加 |
| 殿军 | 合战 | C | 撤退时部队的移动速度上升 |
| 殿军佐久间 | 合战 | B | 撤退时部队的移动速度、守备力上升 |
| 舍奸 | 合战 | A | 撤退时部队的移动速度、攻击力、守备力上升 |
| 逃走弹正 | 合战 | A | 撤退时部队的移动速度、攻击力、守备力上升，形态变更时间减少 |
| 快奔 | 合战 | B | 部队的移动速度不会受修缮和大雪影响 |
| 韦驮天 | 合战 | A | 部队的移动速度上升，且不会受修缮和大雪影响 |
| 守城 | 合战 | B | 守城时据点的士气减少速度下降，且不会投降 |
| 守城专家 | 合战 | A | 守城时据点的士气减少速度下降，攻击力上升，且不会投降 |
| 先驱 | 合战 | B | 战斗时第一击的攻击力小幅上升 |
| 地黄八幡 | 合战 | A | 战斗时第一击的攻击力上升 |
| 剑豪 | 合战 | A | 战斗时第一击的攻击力大幅上升 |
| 慧眼 | 合战 | B | 战斗开始的一定时间内，敌方部队无法行动 |
| 副将 | 合战 | B | 作为副将出征时，部队的攻击力上升 |
| 内助之功 | 合战 | B | 作为副将出征时，部队的守备力上升 |
| 倾奇者 | 合战 | A | 作为大将出征时，部队的攻击力、守备力偶尔会上升 |
| 君臣分禄 | 合战 | A | 作为大将出征时，能完全引出副将的能力 |
| 大筒 | 合战 | B | 部队所在地形是平地、山地时，攻击力偶尔会大幅上升 |
| 铁甲船 | 合战 | B | 部队所在地形是海时，攻击力偶尔会大幅上升 |
| 野战名人 | 合战 | A | 部队所在地形是平地、山地时，攻击力、守备力上升 |
| 海战名人 | 合战 | A | 部队所在地形是海时，攻击力、守备力上升 |
| 名人 | 合战 | B | 复数能力稍微上升 |
| 封杀 | 合战 | B | 智略比敌方高时，偶尔会让敌方部队的攻击力大幅降低 |
| 公主武者 | 合战 | B | 敌方部队的武将是男性时，交战时偶尔会不受损 |
| 倾城 | 合战 | B | 敌方部队的武将是男性时，交战时敌方的攻击力偶尔会下降 |
| 百万一心 | 合战 | A | 部队中有血缘亲族时，攻击力上升、形态变更时间减少 |
| 下克上 | 合战 | A | 敌方势力较大时，部队的攻击力、守备力大幅上升 |
| 谋神 | 合战 | S | 偶尔会让敌方部队混乱 |
| 军神 | 合战 | S | 一定时间内攻击力上升，并重创敌方部队 |
| 独眼龙 | 合战 | S | 战斗开始的一定时间内，形态变更时间减少，攻击力、移动速度渐渐上升 |
| 风林火山 | 合战 | S | 部队的复数能力上升、守备力大幅上升 |
| 才貌双全 | 合战 | S | 部队的攻击力、守备力偶尔会上升，形态变更时间减少 |
| 西国无双 | 合战 | S | 部队的攻击力、守备力偶尔会上升，形态变更时间减少 |
| 信长之野望 | 合战 | S | 偶尔会让部队的复数能力上升 |
| 守护 | 役职 | E | 包围敌方据点时，士气减少速度偶尔会上升 |
| 御相伴众 | 役职 | D | 包围敌方据点时，士气减少速度偶尔会上升（包括其他五位役职） |
| 探题 | 役职 | D | 包围敌方据点时，士气减少速度偶尔会大幅上升 |
| 侍所所司 | 役职 | C | 包围敌方据点时，士气减少速度偶尔会大幅上升（包括其他四位役职） |

| 专长 | 系统 | 等级 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 关东管领 | 役职 | B | 敌方部队的移动速度偶尔会下降；包围敌方据点时，士气减少速度上升 |
| 管领 | 役职 | A | 敌方部队的移动速度偶尔会下降；包围敌方据点时，士气减少速度上升 |
| 征夷大将军 | 役职 | S | 敌方部队偶尔会无法行动，且攻击力、守备力下降 |
| 左近将监 | 官位 | E | 工作时信用容易上升（包括其他六位官位） |
| 中务大辅 | 官位 | D | 工作时信用容易上升（包括其他五位官位） |
| 中务卿 | 官位 | C | 工作时信用容易上升（包括其他四位官位） |
| 大纳言 | 官位 | B | 礼物的效果期限小幅增加，工作时信用容易上升（包括其他从三位官位） |
| 内大臣 | 官位 | A | 礼物的效果期限增加，工作时信用容易上升 |
| 右大臣 | 官位 | A | 礼物的效果期限增加，工作时信用容易上升 |
| 左大臣 | 官位 | A | 礼物的效果期限大幅增加，工作时信用容易上升 |
| 关白 | 官位 | S | 礼物的效果期限大幅增加，工作时信用容易上升 |
| 小姓 | 家臣团 | — | 所有能力的经验值变得容易上升 |
| 旗本 | 家臣团 | — | 守备力上升，统率的经验值变得容易上升 |
| 马回众 | 家臣团 | — | 攻击力上升，武勇的经验值变得容易上升 |
| 母衣众 | 家臣团 | — | 攻击力、守备力上升，武勇、统率的经验值变得容易上升 |
| 奉行 | 家臣团 | — | 投资的效果上升，政治的经验值变得容易上升 |
| 家宰 | 家臣团 | — | 翌月之后的政策费用依政治而减少 |
| 一门众 | 家臣团 | — | 部队中有血缘亲族时，攻击力、守备力上升 |
| 普代众 | 家臣团 | — | 担任城主、城代时，据点的最大民忠、民忠回复量上升 |
| 新参众 | 家臣团 | — | 作为大将出征时，部队的攻击力偶尔会上升 |

## 战国传

战国传类似游戏里的挑战任务，在剧本设置时开启、并于游戏中满足一定条件时就能触发，玩家可以选择是否进入该事件。按照系统提示逐个满足“达成条件”，就能观看到历史事件。完成战国传的结果大多是对我方有利的，诸如角色习得某种专长、与其他势力达成外交关系、武将获得功勋等。但是也有极少数武将战死、城池归属其他势力的负面效果，需要注意。根据战国传的类型，分为特定势力触发的“大名传”、麾下有特定武将时触发的“武将录”，以及在合战中触发的为“阵中录”。

由于本作的战国传的数量较为庞大，限于篇幅这里无法逐一介绍。下文只讲解奖杯相关的战国传，即在剧本“大坂之阵”中分别扮演德川家康和真田幸村时需要完成的，其他历史事件就留给玩家们自行研究。



## 大坂之阵·德川家康

### 鸣野·今福之战

**发生时间：**1614 年 11 月
**达成条件：**①救援佐竹义宣；②歼灭丰臣军
**失败条件：**①上杉景胜撤退；②佐竹义宣撤退；③停止会战的指挥
**要点提示：**开战立刻全军驰援佐竹义宣，否则只有 1000 兵力的他很快会被击溃。上杉景胜接近佐竹义宣后触发剧情，后者变得可以操作。此时将佐竹往后撤同时用“鼓舞”强化守备，让上杉作为主战部队，发动“挑衅”吸引火力，击退后藤又兵卫和木村重成后再集结兵力推进。大野治长虽然初期兵数高达 12000，但触发事件后会锐减到只剩下 1/10，我方形成包夹之势能轻松取胜。

### 真田丸之战

**发生时间：**1614 年 12 月
**达成条件：**①德川军侵入大坂城；②德川军侵入真田丸
**失败条件：**①停止会战的指挥
**要点提示：**我方部队靠近真田丸后触发剧情，德川方面 6 万大军损失 1 万，但前线的所有部队此时全部可以操纵。我方任意 2 支部队撤退后藤堂高虎队可供操作，4 支部队撤退后伊达政宗队可供操作，6 支部队撤退后德川秀忠可供操作。敌方的战斗力极强，而且此期间还会不断有生力军投入战场。实际上此时只要再交战一会儿就会触发事件，德川家康下令全军撤退，战国传自动达成。

### 道明寺之战

**发生时间：**1615 年 6 月
**达成条件：**①击败后藤又兵卫；②击败薄田兼相；③击败毛利胜永；④击败真田幸村
**失败条件：**①水野胜成撤退；②伊达政宗撤退；③停止会战的指挥
**要点提示：**初期可控制的部队只有水野胜成，友军接近后藤又兵卫后触发事件，两支部队遭到重创但可以操作，先原地待命，等水野部队靠近后再三方面夹击后藤，一轮战法过后他就会寡不敌众。触发事件后我方有伊达政宗率领援军赶来，后藤战死后敌方则有薄田兼相和明石全登部队登场，我方兵力大优毫无难度。薄田战死后毛利胜永和真田幸村登场，注意保留好伊达的兵力，因为片仓重长会因为事件兵力锐减，独眼龙才是是取胜的王牌。




### 八尾·若江之战

**发生时间：**1615 年 6 月
**达成条件：**①击败长宗我部盛亲；②击败木村重成
**失败条件：**①井伊直孝撤退；②藤堂高虎撤退；③木村重成与长宗我部盛亲会合；④停止会战的指挥
**要点提示：**战场分为两部分，藤堂高虎率领两支部队奇袭长宗我部盛亲，井伊直孝等人则负责追击木村重成。桑名吉成会在事件后战死，藤堂方面要以寡敌众，而且没有什么实用的战法。他的目的是用“扰乱”、“阻挠”战法拖住长宗我部，切勿让自身兵力损失过大。等井伊方面集中火力击破木村、触发事件后，长宗我部就会自行撤退。




### 天王寺之战

**发生时间：**1615 年 6 月
**达成条件：**①击败大野治房；②击败毛利胜永；③击败真田幸村；④击败大野治长
**失败条件：**①德川家康撤退；②德川秀忠撤退；③德川家康、德川秀

忠以外的全部武将撤退；④停止会战的指挥

**要点提示：**德川父子和前线的本多忠朝无法操控，本多靠近敌阵后就会因事件阵亡。我方全军集结向北推进，伊达政宗则建议回头往德川家康的方向移动。触发剧情后真田幸村会单骑突出到家康面前，用“三河魂”战法和兵力优势足以拒敌，而且由于玩家扮演的是家康，还可以进行战术等细节操作。我方前线部队的任务则是尽快击破大野治长，设法打消丰臣秀赖出阵的念头。毛利胜永随后也会冲到家康面前，西北角还有明石全登登场。不过只要能集中火力击倒幸村，其他部队也就不足为惧了。



# 大坂之阵·真田幸村

## 鸣野·今福之战

**发生时间：**1614 年 11 月
**达成条件：**①击败佐竹义宣；②击败上杉景胜
**失败条件：**①后藤又兵卫撤退；②木村重成撤退；③停止会战的指挥
**要点提示：**大野治长部队初期无法操控，先调集木村重成和后藤又兵卫沿河岸进军，触发事件后敌方前线溃败，我方一鼓作气攻破佐竹义宣部队。大野部队可以控制后，再集中兵力以多打少击溃赶来的上杉景胜，没有太大难度。

## 真田丸之战

**发生时间：**1614 年 12 月
**达成条件：**①歼灭德川军
**失败条件：**①真田幸村撤退；②德川军侵入真田丸；③德川军侵入大坂城；④停止会战的指挥
**要点提示：**初期真田幸村无法移动，让木村重成前往真田丸西口，长宗我部盛亲挡在东侧城门口处。触发剧情后德川军前线部队损失惨重，幸村也得以操控，建议把他也调往东侧。我方部队配合箭橹痛击敌人，每击破 2 支敌方部队，我方都会有援军登场，依次是毛利胜永、明石全登和后藤又兵卫、真田大助、大野治房和大野治长。不过东战线会有藤堂高虎和伊达政宗先后赶来，最后还有德川秀忠率领的大军，一定要配合真田丸的地形构筑防线，切勿让敌人趁乱冲进来。秀忠部队不足 1 万人时触发事件，战国传自动达成。



## 樫井之战

**发生时间：**1615 年 4 月
**达成条件：**①大野治房与塙团右卫门会合；②大野治房和塙团右卫门向战场北端移动
**失败条件：**①大野治房撤退；②塙团右卫门撤退；③停止会战的指挥
**要点提示：**先操作大野治房接近塙团右卫门，让后者变得可供操控。会合后建议凭兵力优势击退袭来的浅野长重和上田重安，免除后患。随后按下 R3 键让地图复位，“北端”指的是浅野长晟部队初期所在位置。撤退时用大野部队适当用“扰乱”战法牵扯住浅野队，然后让他和塙团右卫门分头冲向地图北端，注意切勿让两人败走。

## 道明寺之战

**发生时间：**1615 年 6 月
**达成条件：**①击败松平忠明；②击败本多忠政；③击败水野胜成；④击败片仓重长；⑤击败伊达政宗
**失败条件：**①后藤又兵卫离开小松山；②真田幸村撤退；③停止会战的指挥
**要点提示：**先让后藤又兵卫往松平忠明所在的方向移动，凭借士气上升的能力加成和横向走位打游击战，切勿原地对抗多支敌军（如果后藤活下来，对最后一场战斗会有帮助）。击败任意一支敌方部队或后藤战死后，失败条件①解除，薄田兼相和明石全登作为我方援军登场，他俩要和水野胜成部队硬碰硬，对抗一会儿对方便会撤退。击败任意两支敌方部队后伊达政宗、片仓重长、松平忠辉赶到，我方则有真田幸村和毛利胜永两队强援。幸村接近片仓重长后会触发事件令其兵力受到重创，而接近后藤则能令我方全军士气提升。其他方面就没有太多难点，利用局部多打少的战术围攻伊达政宗，别忘了玩家扮演的幸村是可以进行细节操作的，松平忠辉可以不用管。



## 八尾·若江之战

**发生时间：**1615 年 6 月
**达成条件：**①击败藤堂高虎；②击败井伊直孝
**失败条件：**①长宗我部盛亲与井伊直孝交战；②木村重成与藤堂高虎交战；③井伊直孝与藤堂高虎会合；④长宗我部盛亲撤退；⑤木村重成撤退；⑥停止会战的指挥
**要点提示：**开场后让长宗我部盛亲带着增田盛次向藤堂高虎挺进，途中的桑名吉成部队会因事件自动撤退。木村重成方面优先渡河并且战且退，只要挡住井伊直孝的进军路线即可。等击败藤堂后失败条件①～③就会解除，此时我方可以集中火力对付井伊队了，后续的敌援军无需理会。

## 天王寺之战

**发生时间：**1615 年 6 月
**达成条件：**①击败本多忠朝；②击败水野胜成；③真田幸村对德川家康本营发动突袭；④击败德川家康；⑤击败伊达政宗；⑥击败德川秀忠
**失败条件：**①被德川军大幅推进前线；②丰臣军的前线过度大幅前进；③丰臣军的任意部队撤退→真田幸村或毛利胜永撤退；④停止会战的指挥
**要点提示：**失败条件①～②看似比较微妙，其实只要初期按部就班地战斗就不会触发。先把我方部队集结到毛利胜永附近，如果后藤又兵卫此前生存，能提供可靠的战力。玩家只需静待敌方部队靠近，利用围剿依次击败本多忠朝和水野胜成后，伊达政宗会暂时撤退，我方有明石全登赶来相助，失败条件①～②解除、③也会发生改变。此时再

将保存实力已久的真田幸村投入战场，带领全军向德川家康发起冲锋。触发事件后丰臣秀赖率领大军亲征，我方全军士气上升，一鼓作气攻向家康简直势如破竹。只要再合力拿下独眼龙伊达政忠，最后的德川秀忠根本不值一提。

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 29 | 铜杯 | 10 | 银杯 | 13 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 白金难度 | 2/10 | | 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 白金所需时间 | 20 ~ 25 小时 | | 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 在线奖杯 | 无 | | 硬件需要 | 无 |
| 最少通过关次数 | 1 | | | |

## 白金路线



相比《创造》和《创造 PK》，本作的奖杯不再要求全剧本通关，整体难度和耗时都大幅下降。虽然不像《天道 PK》或《天翔记 HD》那样能借助官方编辑器的帮助，但依然称得上是 SLG 中的白金神作。只有合战胜利 100 场和收集所有一级家宝的奖杯稍微麻烦一点，在机能菜单的"游玩记录"中可以确认累计型奖杯的进度情况。注意，以下操作都会导致无法更新游玩记录以及获得奖杯：①在选择势力时改变初期的据点配置；②在"史实武将编辑"中改变了容貌以外的项目；③游戏过程中使用了"游戏中编辑"功能；④将自制历史事件运用到游戏中。

不过玩家还是可以活用自制武将来加快白金的步伐，推荐采用以下路线：

1. 用"登录武将编辑"功能自制一名全能力 100、拥有实用战法和成长类型的原创角色，注意把"沾润"、"数寄者"选为初期就会的专长。继续用"登录武将编辑"做成 4 ~ 5 名原创角色，能力无所谓，重要的是有"数寄者"专长。然后把这些武将都设为在二条御所担任家臣。

2. 一般来说以"如梦似幻"剧本的织田信长开局能最快达成通关条件，但初期以家臣的身分进行游戏才便于解锁大部分奖杯，而且还要考虑到一级家宝的收集，因此剧本建议选择"手取川之战"。扮演能力全满的自创武将开局，此时玩家所属的织田家已经有一定实力，不过周边还残存着一些小势力，便于玩家建功立业。

3. 难度设定在"初级"的基础上调整，把"其他势力"的资金、军粮、木材、铁收入以及劳力量全部改为"少"，兵的回复速度改为"慢"。剧本设定不发生"战国传"和"历史事件"，寿命设为"无"且不会战死，领地初始化设为"无"，其他项目随意。

4. 开始游戏后快速累积功勋，提升身分。一旦担任城主就尽快利用"提案"指令把二条御所纳入自己麾下——该城是快速通关以及升任征夷大将军的前提条件；同时把自创的那些拥有"数寄者"专长的角色都要来作自己的家臣——这样能大大提升收集家宝的效率。另外记得每月都看看商人有无贩卖家宝，一旦发现还没登录的一级家宝，砸锅卖铁也得购入。此阶段建议保留一个存档 1。

5. 中期帮主公攻城掠地，在升任军团长后优先把各国的本城掌控在自己手中（判断的方法是连按 R1 键把地图缩到最小，此时还在地图上显示的即为本城）。现阶段资金相对充足，建议每月把商人处的所有家宝都买来（不论等级），这样利于家宝的刷新。

6. 当织田家的势力扩张到 30 国时保留存档 2，此时玩家早已是宿老身分，实施"总无事令"通关解锁"武士典范"奖杯。

7. 读取存档 2，继续以军团长的身分协助织田家。把没用的家臣推荐给主公就能快速累积发言权，并利用提案把信长直辖的本城收入囊中，配合麾下军团各条战线的攻势，让自己掌控 30 国以上，再保留存档 3 以防万一。

8. 宣布独立（中文版需要等家臣提议），先等几个月触发战国传"就任征夷大将军"（即使剧本设定关闭战国传，这类也会触发）。此时已满足条件，完成战国传即可令名声升至最大，解锁"通往天下之道"奖杯。当然不依赖战国传，仅靠扩张势力也可以实现名声最大。随后实施"总无事令"通关，解锁"战国立志传"奖杯。

9. 选择"关原之战"剧本，分别以德川家康和真田幸村进行游戏，完成一系列的战国传，解锁"天下人"和"日本第一兵"奖杯。本阶段的合战胜利场次也会累计在案。

10. 读取存档 1，选择不升任军团长，而是利用主命里的袭击任务来快速累计合战胜利数，解锁"身经百战"奖杯。如果不走运、还没集齐家宝的话，就升任军团长以获得更多的资金，然后刷商人的贩卖列表补完剩余家宝，即可拿下白金！

### 成就野望
白金

取得条件：达成「信长之野望・创造 战国立志传」所有纪录的证明

### 日新月异
铜杯

取得条件：达成任务的证明

### 初阵
铜杯

取得条件：第一次参加合战的证明

### 用尽全力
铜杯

取得条件：进攻领地内所有地区的证明

奖杯说明：以家臣身分开始游戏才能拥有领地，建议在剧本设定时把"领地初始化"设为关闭。随着人口的增多，利用"拓展"指令让领地的全部区域尽皆开放即可解锁。

### 留守居头
铜杯

取得条件：升格成为城代的证明

### 一城之主
铜杯

取得条件：升格成为城主的证明

### 名将
铜杯

取得条件：被任命为军团长的证明

### 家中团结
铜杯

取得条件：身为城主时，所有家臣团役职皆有任命武将的证明

奖杯说明：城主或军团长身分时手下武将达到 20 人以上便能令所有的家臣团役职开放，逐一任命即可解锁。

### 表里不一
铜杯

取得条件：带着城池倒戈投效敌方势力的证明

奖杯说明：中文版尚未更新主动"谋反"和"独立"的指令，因此这个奖杯只能等其他势力来挖角时答应才能解锁。

### 过门婚姻
铜杯

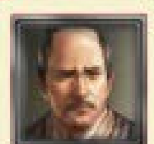
取得条件：自己透过结亲而完成婚姻的证明

奖杯说明：较快的方式是选择"军神降临"剧本以织田信长开局，"历史事件"设为开启。开场剧情过后浓姬嫁入织田家，立刻解锁奖杯。

### 如梦似幻
铜杯

取得条件：第一次完成人生历程的证明

奖杯说明：注意并不是通关，而是玩家操作的武将死亡才会解锁。较快的方法是选择"严岛之战"剧本以朝仓宗滴开局，"战国传"和"历史事件"设为关闭，"寿命"设为史实。开场后什么都不做，静待 1 年左右朝仓宗滴就会生病，病故后即可解锁奖杯。



### 武运长久




取得条件：参加大合战并获得胜利的证明

奖杯说明：比较容易触发大合战的方法如下——选择“信玄上洛”剧本以武田信玄开局，调集吉田城、冈崎城、安祥城、刈谷城的部队，在那古野城东西、两侧的要冲集结，等周边织田军赶来的部队数量超过 4 支后再开战，配合国人众的援军就足以触发大合战，注意还需取胜方可解锁奖杯。



### 战国大名




取得条件：成功爬上大名地位的证明



### 民政家



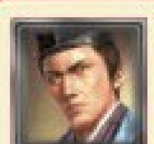

取得条件：累积达成 50 次职务的证明



### 智勇兼备




取得条件：让自己的各项能力都成长达 20 以上的证明



### 下克上




取得条件：由主家自立门户的证明



### 攻城巧者




取得条件：在攻城战中成功攻占据点的证明



### 难攻不落



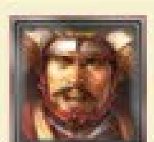

取得条件：在笼城战中击退敌人的证明



### 武士典范




取得条件：身为宿老并协助主家完成天下平定的证明

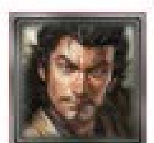


### 通往天下之道




取得条件：自己的名声达到最大值的证明

奖杯说明：身为人臣时名声是绝对无法超过主公的，因此要等自己成为大名后才有机会达到最大值。



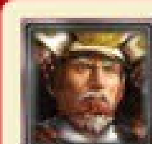
### 风雅人士




取得条件：获得所有一等级家宝的证明

奖杯说明：由于“手取川之战”后的剧本不再有平蜘蛛釜，“如梦似幻”后的剧本不再有三日月，因此想要一次性收集齐必须以“手取川之战”以及其之前的史实剧本，或是“群雄集结”、“天下三十将”这样的假想剧本开始游戏。下表列出的家宝可以通过选择对应的剧本、势力、武将开局来迅速获得。剩余的 11 种就需要靠刷商人的贩卖列表来购入了，自己或家臣拥有“数寄者”专长时，也有一定几率获得随机家宝。这两种方式都存在一定的运气成分，如果在情报列表中发现未登录的家宝被其他大名捷足先登，就只有消灭该势力抢夺过来了。

| 家宝 | 剧本 | 势力 | 角色 |
| --- | --- | --- | --- |
| 三日月 | 信长包围网 | 三好家 | 三好康长 |
| 九十九发茄子 | 信长包围网 | 织田家 | 织田信长 |
| 金小札色色威 | 信长包围网 | 织田家 | 织田信长 |
| 蜻蜓切 | 信长包围网 | 德川家 | 本多忠胜 |
| 童子切安纲 | 清须会议 | 羽柴家 | 羽柴秀吉 |
| 马兰后立付盔 | 清须会议 | 羽柴家 | 羽柴秀吉 |

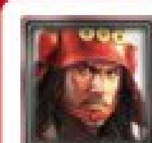


### 权谋术数




取得条件：累积执行了 20 次私通的证明

奖杯说明：私通后无论选择“不战”、“倒戈”、“挖角”还是“谋反”，都会累计在案。



### 日本第一兵




取得条件：扮演真田幸村在大坂之阵中取得胜利的证明



### 天下人

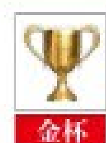



取得条件：扮演德川家康在大坂之阵中取得胜利的证明

奖杯说明：以上两个奖杯需要扮演特定武将完成一系列的战国传，具体攻略要点请参看前文对应部分。注意本奖杯在日版初版中存在 BUG，后来推出更新补丁以及中文版初版中都已经修复了。

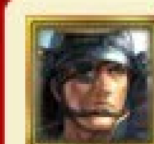


### 身经百战




取得条件：累积在合战中获得了 100 次胜利的证明

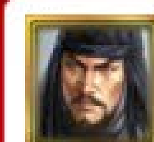
奖杯说明：一定要手动操纵合战并获胜，直接在地图上击溃敌人部队无效。主命中袭击敌方的任务往往规模小、难度低、耗时短，推荐担任城代或城主时用这种方式来刷，军团长以上身分就不再有主命了。



### 出人头地




取得条件：累积获得功勋达到 10000 的证明



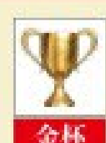
### 军神




取得条件：在同一次合战中击破 3 个敌人部队的证明



### 四天王




取得条件：麾下武将中，各种能力值皆有人达到 100 以上的证明

奖杯说明：建议把“寿命”和“战死”都设定为“无”，便于收得更多的强力武将。如果一名武将有多项能力破百，只取其最高的一项，因此至少要有 4 名能力破百的家臣。注意，自创武将无效。



### 战国立志传




取得条件：身为大名完成天下平定的证明



距离《星之海洋 4 导演剪辑版》的发售已过去多年，在系列玩家们的叨念之中，Square Enix 在 2015 年春季终于公开了"《星之海洋》系列"的最新作《星之海洋 5 忠诚与背叛》，本作的 PS4 版在 2016 年 3 月 31 日正式问世，PS3 版则延期了将近一个月，在 4 月 28 日才与玩家们见面，在日文版发售过了两个多月之后，系列的首部官方中文版作品正式在 6 月 9 日发售。

文 秋沙雨 美编 咕噜




| PS4 | | |
|---|---|---|
| 星之海洋5 忠诚与背叛 | Square Enix | 角色扮演 |
| 星海游侠5 诚实与背信 | | 中文版 |
| 2016年6月9日 | 本地1人 | 对应年龄：15岁以上 |
| 下载版售价为398港币 | | 无对应周边 |



# 系统详解

在进入主菜单之后可以选择"NEW GAME（开始新游戏）"、"LOAD GAME（读取存档）"和"SETTINGS（游戏设定）"三个项目。

由于本作和系列之前的作品一样没有二周目设定，所以一周目通关之后想要挑战更高难度的话直接选择"NEW GAME"即可。

在一开始可以选择的"EARTH"和"GALAXY"两个难度，由于本作的难度奖杯与这两个难度无关，所以在一周目进行游戏时选择合适自己的难度来进行游戏就行了。

以下为各难度下的敌人参数倍率（以 GALAXY 为标准）。

| 难度 | HP数值倍率 | MP数值倍率 | ATK数值倍率 | INT数值倍率 |
|---|---|---|---|---|
| EARTH | 0.8 | 1.0 | 0.8 | 0.8 |
| GALAXY | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| UNIVERSE | 1.5 | 1.2 | 1.2 | 1.2 |
| CHAOS | 2.0 | 1.5 | 1.5 | 1.5 |

## 操作

### 地图探险

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 对话 / 调查 / 确认 |
| × | 加速跑 / 取消 |
| □ | 步行 |
| △ | 打开菜单 |
| L1 | 切换菜单项目类型 |
| R1 | 切换菜单项目类型 |
| R3 | 重置镜头 |
| 左摇杆 | 移动 / 选择 |
| 右摇杆 | 控制镜头 |
| 方向键 | 选择 /（↑与↓）调整镜头远近距离 |
| OPTIONS | 查看该区域的大地图 |
| 按下触碰版 | 切换迷你地图的表示范围 |

### 战斗

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 小攻击/（长按）小攻击战斗技能 |
| × | 大攻击/（长按）大攻击战斗技能 |
| □ | 防御/防御反击 |
| △ | 打开菜单 |
| L1 | 切换目标 |
| R1 | 切换目标 |
| R2+方向键←→ | 切换发动蓄力冲击的角色 |
| R2+○ | 发动指定角色的蓄力冲击 |
| R2+L2 | 更改蓄力量表的消耗度 |
| R3 | 重置镜头 |
| 左摇杆 | 控制操作角色移动 |
| 右摇杆 | 控制镜头 |
| 方向键←→ | 切换操作角色 |
| 方向键上↑↓ | 切换操作角色在自动战斗时的模式（手动或者自动） |
| 按下触碰版 | 切换迷你地图的表示范围 |

## 战斗界面

①所操作角色的HP、MP
②可发动蓄力冲击的角色
③蓄力量表
④当前连击数
⑤伤害输出
⑥迷你地图
⑦我方角色或者敌人所使用的战斗技能
⑧所操作角色与敌人的距离
⑨目标敌人的名字、状态与剩余HP
⑩当前目标



# 地图探索

## 大地图与迷你地图

由于本作采用的是战斗与剧情的无缝切入，所以为了方便玩家们战斗，本作的各个区域都设置得比较宽阔，而相对的，也有很多可以让玩家们探索的地方。

在右上角的迷你地图或者按下OPTIONS键后开启的大地图里，玩家可以查看该区域的信息。通过队伍技能解锁的地图信息只能够在迷你地图里查看，大地图中只能看到关于目的地、商店或者存档点之类的地图图标。调查点、宝箱位置和地图上敌人的位置需要在完成特定的任务后学习相关队伍技能才能够进行解锁。



## 地图的探索

在学习了对应的队伍技能之后，地图上就会出现对应的采集点，碰触调查点按下○键就能够进行采集调查，除了能够入手素材和道具之外，还能够和平时战斗一样获得经验值、FOL以及SP点数。

采集完之后只是单纯地切换区域的话调查点是不会再次出现的，需要到城镇的旅馆或者飞船的休息室里进行休息之后野外区域的调查点才会复活。

在野外除了有敌人和探索点之外还有宝箱。宝箱的位置一开始不会在地图上有所标注，不过可以直接开启，除了有一般的宝箱之外还有上了锁的宝箱，需要特定的队伍技能才能开启。宝箱开启了之后是不会复活的。

### 采集探索点

在学习了队伍技能“采集”之后在地图上就能看到绿色的采集点，可以采集到植物类的素材或者回复品。



### 挖掘探索点

在学习了队伍技能“掘削”之后在地图上就能看到黄色的采集点，通常出现在墙壁上，可以采集到矿物类的素材。



### 捕鱼探索点

在学习了队伍技能“捕鱼”之后在地图上就能看到蓝色的采集点，通常出现在水边，可以采集到水产类的素材。



### 宝箱

在学习了队伍技能“侦测宝物”之后在迷你地图上就能看到宝箱的位置，上了锁的宝箱需要学习队伍技能“开锁”才能打开。



### 敌人

在学习了队伍技能“侦测敌人”之后在迷你地图上就能看到敌人的位置。



# 城镇设施

### 商店

可以购买道具、装备、素材等物品，根据流程的进展或城镇的不同，玩家在该城镇里所能够购买到的装备也会有所变化。一些基本的素材、食材或者回复类都能够在商店里购买，而效果更好的道具则只能通过合成或者与敌人战斗后掉落来获得。

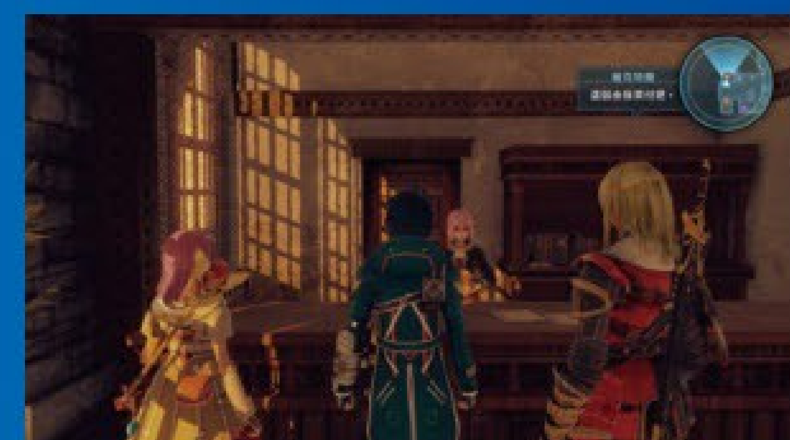
在购买装备时，可以在购买之后选择让角色直接穿戴装备。武器类的装备会固定装备给某个角色，而防具类与饰品类的装备则需要在购买后在所能装备的角色里选一个来进行装备。



除了能够购买物品之外还能够贩卖物品，提升队伍技能“销售话术”的等级能够让物品的卖出价不断提升。

### 旅馆

在每个城镇都有可以休息的旅馆，休息时需要花费FOL，在休息之后HP和MP就会回满，同时此前在野外区域里被玩家采集过的探索点会恢复成能够采集的状态。在部分地方（例如斯塔尔村或者飞船“查尔斯・狄格尔”）休息是不需要花费FOL的。



### 委托展板

委托系统算得上是本作的支线系统，在三大国家的首都城市里都有委托展板。

委托的内容大致分为收集道具和讨伐敌人两种，除此之外还有在密德格的维尔切委托。委托任务没有限时限制，在把游戏通关之后再重新读档来从头开始做委托也是可以的。

有些委托是随着流程的进行而出现的，而有些委托则是需要完成特定的委托之后才会出现，接受委托之后也不会有强制的委托期限。



委托的奖励内容多种多样，固定的奖励为经验值、FOL以及SP点数，其他奖励除了有一些难入手的道具或装备之外，还有当前流程里很难获得的技能书或者解锁新的队伍技能的道具。

### PA

能够在城镇或者野外与同伴们触发的特殊小对话，通过PA对话玩家可以更加容易地把握各角色的个性。

在野外或者走过某个地点时会触发PA小对话，而大部分的对话是需要先在某个地点（基本上来说是距离旅馆比较近的地点）找到一个浮着口哨图标的黄色圆圈，当玩家控制菲迪尔踩上去之后其他角色就会在城镇里散开。

这时候画面的角落就会出现没有被点亮的菱形标志，打开城镇地图就能看到某些同伴的图标会变成一个方形气泡对话框的图案，操作菲迪尔靠近这个角色就会触发PA。



PA的长度长短不一，有的长达一两分钟，而有的甚至只有一句话。部分职能需要触发特定的PA后才能够解锁。部分PA还会出现选项，这会影响到菲迪尔与该角色之间的好感度。

## 被遗忘的大教堂

在进入某些地区时打开地图会发现地图有一个黑色的标志，那个标志就是“被遗忘的大教堂”。在被遗忘的大教堂里玩家能够挑战到当前流程没法遇到的 BOSS 和杂兵，在打败 BOSS 之后能够拿到宝箱，在没有通关的情况下，宝箱里的装备能够对主角在平时的冒险提供很多帮助。

被遗忘的大教堂在进去了之后可以选择出去，不过当碰触到教堂尽头的黑洞之后久必须在打倒所有的敌人之后才能从圣堂里出来。

虽然圣堂里的宝箱在游戏通关前也能拿到，不过圣堂里的敌人是会变化的，想要收集敌人图鉴的话，就最好每次到能够自由走动的时间时去刷一次圣堂。

会出现圣堂的地点为：密诺兹海岸、雷斯里亚平原、东艾希德山脉·西部、特雷库尔砂丘、艾希德山脉·诺斯索玛地方、叛乱军要塞。

敌人更新的流程阶段分别是：菲迪尔、蜜琪和菲欧蕾在飞船上和莉莉娅分开之前、在克罗诺斯舰“卡瓦列罗”救出莉莉娅之前以及最终战之前。总共三个阶段。



## 飞船“查尔斯·狄格尔”

在游戏中盘的一段时间和最终战前，玩家可以操作主角在飞船“查尔斯·狄格尔”上自由行动。

飞船具备了城镇的基本设施，在私人房间可以进行休息（不需要花费 FOL），在传送装置可以触发 PA、进行道具的补给、利用回复点回复全队伍的 HP 和 MP、存档和进行传送。

在野外或者城镇里没有触发 PA 事件或者剧情时，在道具栏的“贵重品”里可以使用通信机回到“查尔斯·狄格尔”，进行补给之后再利用传送装置的传送设施传送到野外。

利用传送设施进行传送时是无法传送到城镇里面的，在传送到对应的地区时会被传送到城镇的入口处，往回一走就能够进入各个城镇里了。



## 菜单

在非战斗的情况下按△键就能够打开游戏的菜单，甚至在非播片类的过场剧情里也能够打开菜单。

在菜单的右上角可以确认游戏时间、SP 点数以及 FOL（本作里的货币单位）。

在画面正中央是队伍角色的 HP 与 MP 现状。

画面的左边栏则是各项分类菜单。



## 角色状态

在菜单页面下按□键之后选择的图标就会移动到画面正中央的角色立绘上，选择一个角色按下○键就能够查看该角色目前的各项参数。

在角色状态页面可以使用 L1 和 R1 来切换角色，按下○键能够切换角色立绘的大小。

在画面的右边是目前该角色所装备的武器、防具、饰品以及职能。在左边栏里是该角色目前的各项参数以及对各属性的耐性。

| 参数名称 | 参数含义 |
|---|---|
| LV | 角色的等级，积累经验值就能够提升，提升等级时角色的各参数也会增加。 |
| EXP | 当前角色所拥有的经验值总值。 |
| 必要EXP | 距离下一个等级所需要的经验值。 |
| HP | 角色的生命值，当HP为0时角色就会进入战斗不能的状态。 |
| MP | 使用战斗技能时所消耗的数值。 |
| ATK | 角色的物理攻击力，数值越高，物理类技能给予敌人的伤害也就越大。 |
| INY | 角色的魔法攻击力，数值越高，咒印术类技能给予敌人的伤害也就越大。 |
| DEF | 角色的物理防御力，数值越高，当角色受到敌人的物理类攻击时所受的伤害就会越小。 |
| MEN | 角色的魔法防御力，数值越高，当角色受到敌人的咒印术类攻击时所受的伤害就会越小。 |

## 道具

道具共分为消耗型道具、技能书、食物、武器、防具、饰品、材料、重要道具共计 8 个类型。可以使用 L1 和 R1 来切换道具类型，使用△键可以切换道具的表示顺序。

消耗型道具数量上限为 20，技能书、材料和食物数量上限为 99，武器、防具和饰品总和数量上限为 999。

其中消耗型道具和食物时能够直接在道具栏里使用的。



## 技能

在本作里，技能分为能够在与敌人进行战斗时使用各种招式的“战斗技能”以及为冒险或战斗提供帮助的“队伍技能”两种。

### 战斗技能

战斗技能是在战斗里长按○键和 × 键所能使用的技能，包括了物理技能与咒印术两种类型。

在菜单栏里，战斗技能相关的功能分为“使用战斗技能”、“学习战斗技能”和“设定战斗技能”三种。

在“使用战斗技能”的页面里可以使用蜜琪或者菲欧蕾的回复类咒印术来给指定角色回复 HP 或者治疗异常状态，又或者是给整个队伍回复 HP，在该情况下使用咒印术时不需要咏唱。

在“学习战斗技能”的页面里可以使用技能书来让角色学习指定技能。本作里的技能书分为三个系列，每两个角色共用一个系列（彼此共用同一个系列），在不使用合成系统“执笔”来合成技能书的前提下，在流程、宝箱或者委托里最终都会拿到 2 ~ 3 本同样的技能书，学习战斗技能时会消耗一本技能书。在已经学习了该技能的情况下再对着技能使用的话就能够提升该技能 50% 的熟练度。

在“设定战斗技能”页面能够给角色装备远距离和近距离各两个技能，在该页面按下□键还能切换到咒印术的设定页面，在这个页面里玩家可以设置蜜琪和菲欧蕾在非玩家手动操作的状态下进行战斗时所使用的咒印术。



### 队伍技能

队伍技能是能够让队伍全员共同享有的技能，其效果多种多样，有能够解锁新的合成系统的技能，也有能够提高特定类型的敌人的道具掉落率的技能，既能给平时探索带来帮助，又能提高战斗效率。

队伍技能的解锁基本与委托和 PA 有关，只有极少部分是能够自动获得的。

在解锁队伍技能之后并不能够立即使用，而是需要消耗 SP 点数来点亮图标使其等级变成 1 之后才会产生效果。由于队伍技能没有熟练度可言，所以想要升级的话只能通过消耗 SP 点数。

队伍技能绝大多数为被动型技能，有极少数技能是需要玩家把光标移动到图标上按下□键之后才能够使用的。

## 职能

职能系统是本作的一大特色，职能融合了战斗指令与技能效果两大功能，在赋予各角色各种效果的同时也会影响到他们在战斗时的行动。



职能分为攻击系、防御系、回复系、援助系和特熟系五种类型。

职能系统的菜单分为“设定职能”和“学习职能”两种。

在“设定职能”的页面里可以让队伍的各角色（包括莉莉亚）装备职能，一个角色最多可以装备4个职能，同一个职能不能给两个角色同时装备，所以根据角色的战斗风格来组合各个职能是十分重要的。



职能也有着等级设定，在“学习职能”页面里可以通过消耗SP点数来提升职能的等级。同时职能也有着熟练度的设定，职能的熟练度与战斗的次数有关，职能的熟练度越高，那么升级至下一级时所需要的SP点数就越少。

通过升级个别职能或者复数的职能还能派生出其他类型的职能，通过PA等途径也能够获得职能。

## 变更装备

在装备页面可以让角色装备武器、防具和饰品，一个角色能够装备两个饰品，莉莉亚也能够进行装备的更换，不过她无法装备武器。在更换装备页面里按下△键可以让该角色的装备变成系统判定的最强装备，按下□键可以把右边的状态栏切换到角色情报，更加直观地查看更换装备时角色各项参数的变化。

## 开发

开发系统是用来制作或者强化道具的系统，会对玩家在游戏中后期的战斗或者在做委托任务时提供必要的帮助、

开发系统分为配方合成、创造合成以及强化装备三种形式。

开发系统与密德格的威琪支线委托系列有关，随着剧情的进展和在队人物的不同而能触发新的剧情以及委托，当完成委托之后就会解锁特定的队伍技能，从而解锁对应的合成项目。

### 配方合成

配方合成共有7个项目，分别对应着7个队伍技能。玩家需要升级每个项目对应的队伍技能来解锁新的合成菜单。

在合成菜单的右边是关于该道具的介绍以及合成所需的材料、合成品的类型以及合成出来的数量。

●调合：对应队伍技能“调合”，合成的内容基本为回复类道具和攻击类道具。

●工艺：对应队伍技能“工艺”，合成的内容基本为攻击类道具以及艾马森、安能够使用的技能书。

●锻冶：对应队伍技能“锻冶”，合成的内容基本为武器或防具。

●加工：对应队伍技能“加工”，合成的内容基本为饰品。

●料理：对应队伍技能“料理”，合成的内容基本为料理（能够用来回复HP、MP的同时还附带各种效果）。

●书写：对应队伍技能“书写”，合成的内容基本为技能书以及能够瞬间放出咒印术的技能卡片。

●炼金：对应队伍技能“炼金”，合成的内容基本为素材。



### 创造合成

对应队伍技能“创造合成”，用于随机合成道具的系统。将各种道具进行融合之后能够产生新的道具，素材道具的上限可以通过提升队伍技能的等级来进行增加，最多可以增加至6个。

在画面的下方标注有合成品的类型以及其品质、所含不洁物的数值，这两项数值会影响到合成的最终结果。同样的组合所合成出来的东西也许会有所不同。部分道具是只能通过创造合成来获得的。

### 强化装备

对应队伍技能“武器强化”、“防具强化”和“饰品强化”，用于强化武器、防具和饰品等装备的系统。每个装备的可强化次数上限取决于该装备类型对应的队伍技能等级，等级越高，可强化的次数就越多。当技能装满而可强化次数还有剩余的时候，可以继续进行强化来让新的效果覆盖旧的效果。

通过强化装备除了能够提升装备的基本参数之外还能附加各种各样的强化效果。能够用来当做素材的是除了贵重品之外的所有道具，哪怕是回复类道具和料理也能够作为强化装备的素材来使用。

## 资料

●前情提要：回顾目前为止的故事剧情。

●委托：可以查看委托的完成进度和已经完成的委托。

●战斗记录收藏：内容为记录玩家在战斗时的各种数据（累积连击数、累积伤害值、最高连击数等等）和在特定条件下所达成的行动（让蜜琪使用普通小攻击打倒敌人、让菲迪尔使用气功掌同时击中3个敌人等等），达成某些项目之后还能够获得职能奖励。

●图鉴：分为道具图鉴与战斗图鉴两种，按下□键可以在道具图鉴与战斗图鉴之间来回切换，在左下角标注有当前两个图鉴的收集完成率。

●字典：查看关于本作的各项介绍，分为游戏说明、地名・设施、人名、组织・势力、行星・天体、技术・理论和其他七个类型项目。

## 载入

读取存档，顺便一提的是本作只能通过存档点来进行存档。

## 设定

设定游戏系统的内容，按下□键能够让游戏设定初始化。

如果对本作的镜头感到头昏的话建议把“视角灵敏度：垂直”和“视角灵敏度：水平”给调低一些。

# 战斗

## 遇敌

本作的遇敌是采用无缝切入的形式，在地图上与敌人接触或者攻击敌人之后就会当场进入战斗状态，在开战前攻击敌人或者被敌人攻击的话，会让我方成员在附加状态的情况下开始战斗。



在地图上遇到敌人时，可以在靠近敌人之后按○键、×键或者□键攻击敌人来进入战斗。

| 特殊遇敌 | 效果 |
|---|---|
| 在被发现前攻击敌人后进入战斗（ADVANTAGE ATTACK） | 在我方全体人员的物理攻击力和魔法攻击力提升的情况下开始战斗。 |
| 被敌人攻击后进入战斗（SURPRISE ATTACK） | 在我方全体人员的物理防御力下降的情况下开始战斗。 |

## 角色更换与行动设置

在战斗里，玩家可以使用方向键的←与→来在各角色之间来回切换可操作角色，既能够在战斗时马上切换，也能够在打开菜单的暂停情况下切换。

在操作某个角色时可以使用方向键的↑与↓来切换角色在自动行动时的行动模式，分为自动行动与手动行动（Manual）两种，系统默认的模式为自动行动，当调整到手动行动时角色在战斗里就不会有任何动作。

由于领队角色固定为菲迪尔，所以在开战前系统会自动把角色切换到上一场战斗里玩家最后所使用的角色，在战斗结束之后就会自动切换回菲迪尔。

## 战斗结算

在战斗结束后会自动结算经验值、FOL、SP点数以及敌人所掉落的道具，队友的升级也是在战斗结算时进行的。



## 逃走

本作的逃走并非在菜单直接选择指令的形式，而是让玩家控制操作角色往战场边缘的蓝线上移动，这时候会出现一个黄色的倒计时槽，当倒计时槽满的时候就能够从战斗中逃离。在逃走时无法获得战斗报酬，同时在战斗时打败过的敌人也会重新复活。

一旦队伍全灭就只能读取最近一个存档重来，由于本作的存档只能在存档点进行，所以在战斗时判断是否逃走也是玩家所该思考的一件事。而在剧情战或者被遗忘的大教堂的战斗是无法逃走的。

当操作角色为菲迪尔以外的角色时，在开战的时候角色很有可能会处于战场的边缘线上或者边缘线之外，如果不进行移动的话就会自动进入逃走的倒计时状态，所以在开战时首先要做的就是先调整好操作角色的站位。

## 战斗锁定

本作的锁定系统是需要在菜单的设定画面进行调整的，“手动”为手动切换，“半自动”为自动切换至距离玩家最近的敌人。手动切换的操作方法为按下R1键或者L1键，同时按下两个键时会切换到距离操作角色最近的敌人身上。在自动切换的情况下长按L1或者R1就会把目标锁定在当前的敌人身上。

需要注意的是，如果操作蜜琪或者菲欧蕾这类法师型的角色进行咒印术的咏唱时切换敌人的话，咒印术的目标也依然是上一个锁定的敌人，由于咏唱无法取消，所以在战斗时要多加注意。

## 小攻击与大攻击

使用○键和×键能够分别使出普通的小攻击与大攻击，配合战斗技能来进行连击。

远距离和近距离的小攻击与大攻击也是会产生变化的。

小攻击、大攻击以及防御之间是三角相克的关系，小攻击克制大攻击，大攻击破除防御，防御抵挡小攻击。在敌人使用大攻击的时候周身会出现蓝色的气场，在气场出现时使用小攻击就能将其攻击打断。



## 战斗技能

在战斗时长按○键或者×键就能够使用设置好的战斗技能。玩家能够为一个角色设置4个战斗技能，而这4个技能又分为近战攻击与远程攻击两种类型，即近战小攻击、近战大攻击、远程小攻击、远程大攻击四种类型。



根据玩家与目标敌人的距离不同，所能发动的战斗技能也会有所不同。距离的判定以战斗画面左上角的“LONG”（远距离）或者“SHORT”（近距离）来进行判断。设置在○键和×键的战斗技能有一点不一样就是×键的战斗技能所消耗的MP会比技能或咒印术原本所需的MP要多，相对的，它们所输出的伤害也要比原本要有所增加。在使用了战斗技能之后，在技能的动作结束之前再次使用○键或者×键使出下一个连携（可以是相同的技能）时就会出现“取消奖励（CancelBonus）”，取消奖励一次可以获得25%（即CancelBonus 125%），最多可以叠加至200%，不过在使用咒印术的时候利用菜单来使用术的话无法出现“取消奖励”。

在战斗时打开菜单可以更换战斗技能。操作蜜琪或者菲欧蕾的时候除了能够使用设置在○键或者×键的咒印术之外，还能够在菜单的“咒印术”项目里直接选择咒印术来使用。回复类的咒印术无法作为战斗技能装备到○键和×键，只能通过叫出菜单来进行发动。

在战斗里，莉莉亚虽然没法进行操作，不过她会根据玩家所装备的职能来进行行动，给我方队员施加各种有利的状态（例如物理攻击力提升、魔法防御力提升等等）。

技能和咒印术都有着等级和熟练度的设定，在战斗里使用战斗技能就能够积攒熟练度，熟练度达到100%之后战斗技能的等级就会提升，然后熟练度会重新从0%开始算起，战斗技能的等级越高，其威力、效果、连击数或者所需的MP也就越大。绝大多数的战斗技能只能够通过在战斗时使用来提升熟练度，而回复类咒印术是一个例外，回复类咒印术能够在平时跑地图的时候使用，使用时也会积攒熟练度。

## 防御与防御反击

在战斗时按下□键就能够防御敌人的小攻击，从而减少来自敌人的伤害。在防御成功后再按一次□键就能够使用防御反击来对敌人进行反击。

在防御状态下慢慢推动左摇杆的话能够一边防御一边以敌人为中心进行缓慢的前后移动。

在防御状态下迅速地前后左右推动左摇杆的话还能让角色使用滑步来躲过敌人的攻击，操作方法与“《传说》系列”的滑步类似，接触过这类战斗系统的玩家想必能很容易上手。

## 蓄力量表

本作的蓄力量表不仅仅与蓄力冲击有关，同时也与战后结算的奖励有关。蓄力量表的积攒共分为5个阶段，当数值的综合达到500%的时候就算是把蓄力量表给积攒满了。

蓄力量表的积攒与小攻击、大攻击与防御的三角相克关系有关，同时这三个行动也对应着不同的积攒效果：使用小攻击的普通攻击或者战斗技能来攻击敌人时红色的槽就会增加，战斗获得的经验值会按百分比增加；使用大攻击的普通攻击或者战斗技能来攻击敌人时蓝色的槽就会增加，战斗获得的FOL会按百分比增加；当防御敌人的攻击成功时绿色的槽就会增加，战斗获得的SP点数

就会增加。

当攻击或者防御被打断时、当操作角色进入战斗不能的状态时或者当操作角色受到敌人的防御反击时蓄力量表也会减少。

蓄力量表的上涨速度与连击数有关，当连击数上升时蓄力量表也会随之增加，每 10 连击增加 20%，增加上限为 100 连击的 300%，连击次数超过 100 以后伤害蓄力量表的增长速度也不会再继续加快。

通过装备对应的职能或者使用合成系统合成出附带蓄力量表上涨速度增加效果的装备就能够加快蓄力量表的积攒速度。

## 蓄力冲击

在本作里每个可操作角色都有一个蓄力冲击，按住 R2+ ○键就能够发动蓄力冲击。队伍角色蓄力冲击既有攻击类，也有回复类的。

通过设定画面可以调整蓄力冲击的使用模式，分为“操作角色发动”（为让玩家所操作的角色发动）和“个别设定”（让设定好的其他角色发动）两种，设定为“个别设定”的情况下，在战斗时按住 R2 键＋方向键←→可以切换发动蓄力量表的角色。

在通常进入战斗的情况下发动蓄力冲击的话会一口气消耗所有的蓄力量表，同时伤害倍率也会根据蓄力量表的阶段而有所提升。如果不想因为使用蓄力冲击而一口气把蓄力量表全都消耗光的话，按下 R2+L2 键就能够将发动蓄力冲击时都使用的蓄力量表阶段向下调整。



## 战斗菜单

在战斗时按下△键就会打开战斗菜单，利用该菜单可以做出各种各样的行动。

利用战斗菜单来使用道具或者咒印术的时候，在该角色当前动作结束前再次打开战斗菜单，这时候左下角就会出现一个图标，代表着该角色在这个行动结束后将会做的下一个行动，当重新选择所使用的道具或者咒印术之后，这一个行动就会被覆盖掉。



| 菜单项目 | 功能 |
|---|---|
| 道具 | 让操作角色使用道具 |
| 咒印术 | 使用回复类咒印术或者其他咒印术（仅限于蜜琪与菲欧蕾） |
| 战斗技能设定 | 设定战斗技能的键位设置 |
| 装备变更 | 更换装备 |
| 职能设定 | 更换职能 |

## 属性与状态

在本作里属性分为 6 种，分别为炎、冰、土、风、光、暗，角色或者敌人的属性耐性越高，所受到的属性伤害就越小，反之，属性耐性越低，所受到的属性伤害就越大，如果敌人的属性耐性过高的话，使用该属性的咒印术反而会被它吸收而使得它回复 HP。敌人的属性在战斗里是无法查看的，只能在战斗结束后通过菜单的“资料”项目→“图鉴”来进行查找。

除了属性之外，本作还有着状态设定，状态异常在蜜琪学会“治疗净化”之前都只能通过使用道具来进行解除，惟有中毒状态是能够通过蜜琪和菲欧蕾在游戏中期就能学到的“毒素净化”来接触。

| 状态名称 | 状态效果 |
|---|---|
| 无法战斗 | HP为0，陷入战斗不能的情况，在战斗里只能通过回复类道具或者咒印术来复活。 |
| 昏迷 | 陷入气绝状态，一定时间后会自动恢复。 |
| 疲劳 | 只有莉莉亚才会陷入的状态，因疲劳而无法使用咒印术。 |
| 中毒 | 在一定时间内HP会不断减少。 |
| 麻痹 | 在一定时间内角色无法动弹，也无法使用道具。 |
| 诅咒 | 在一定时间内MP会不断减少。 |
| 冻结 | 动作变得缓慢，在受到敌人的攻击时所受伤害增加。 |
| 封印 | 无法使用战斗技能。 |
| 迷雾 | 无法锁定敌人，无法进行远距离攻击。 |

# 人物介绍

## 菲迪尔·卡谬兹

声优：石川界人　身高：177cm
性别：男性　体重：69kg
年龄：23 岁

在斯塔尔村担任剑术道场教官的剑士，其父亲达利尔·卡谬兹在雷斯里亚军里担任着剑术指导的职务，也因此长期出差在外。菲迪尔从幼时开始就一直和童年好友泰德一起学习剑术，不过学习剑术并非他本人的兴趣，而是由于父亲的缘故而被迫学习，不过后来在成长过程中逐渐认识到剑术的乐趣所在，加上遗传自父亲的剑术才能开始崭露头角。在王国陷入被称之为“黑暗七年”的不安定时期里，身为道场教官的他肩负起了维护故乡斯塔尔村治安的重任。

## 蜜琪·苏维斯塔

声优：东山奈央　身高：159cm
性别：女性　体重：45kg
年龄：18 岁

和菲迪尔一起在斯塔尔村长大的青梅竹马。由于两人的年龄有些差距，两人的关系与其说是朋友倒不如说是兄妹，她本人也像妹妹般把菲迪尔当做兄长来看待。平时很喜欢向菲迪尔撒娇，气场也不怎么强大，却也有着责任感强的一面。同时还是斯塔尔村为数不多的有着治愈能力的咒印术士。她的咒印图腾在背部。

## 维克特尔·欧克维尔

声优：中村悠一　身高：188cm
性别：男性　体重：77kg
年龄：32 岁

隶属于雷斯里亚王国中央雷斯里亚军队特殊部队“特殊作战队”的剑士，在队伍里担任第三小队的队长。在入队时维克特尔曾向菲迪尔的父亲达利尔学习卡谬兹流剑术，两人为师徒关系，维克特尔也非常仰慕达利尔。由于性格认真，执行任务时的态度严谨，身受部下爱戴，再加上雷斯里亚处于战争多发的时期，维克特尔的能力也获得军队的高度评价，但是他本人还是对参与杀人行动的行为抱有疑问。

## 菲欧蕾·布尔涅利



声优：远藤绫　身高：161cm
性别：女性　体重：44kg
年龄：25岁

出身于兰德格王国桑提罗尔的女性咒印术士，隶属于王国内有着最顶尖咒印术的王立咒印研究所。菲欧蕾本人沉迷于研究咒印，但是因兰德格女王的命令而不得不加入到雷斯里亚王国军，协助王国进行战斗。其身穿的高露出服装正是为了展示其身上的高等咒印图腾。



## 艾马森·T·肯尼

声优：诹访部顺一　身高：187cm
性别：男性　体重：70kg
年龄：41岁

隶属于银河联邦的士官，探查战斗舰GFSS-2417F查尔斯·狄格尔的舰长，阶级上校。出身于银河联邦的名门“肯尼家族”，虽然他对家族的期待感到迷茫，但是还是凭借着自身的才能成为了联邦的一员。在菲迪尔等人与莉莉亚陷入危险时出手搭救了他们。至今未婚，喜欢搭讪。



## 安·佩特利夏尼

声优：藤村步　身高：172cm
性别：女性　体重：49kg
年龄：28岁

和艾马森同属于探查战斗舰GFSS-2417F查尔斯·狄格尔，在舰内担任科学调查官的职位，阶级中校。在学生时代是以联邦科技学院第一的地位毕业，之后被艾马森挖角到查尔斯·狄格尔。性格认真，不过也由于太认真的缘故而经常被艾马森耍着玩。很喜欢猫。



## 莉莉亚

声优：小仓唯　身高：125cm
性别：女性　体重：25kg
年龄：12岁

被菲迪尔和蜜琪救出来的失忆少女，由于失去了记忆的缘故所以感情的表达也变得有些淡薄。她的身上有着极其特殊的咒印纹章。

# 流程攻略

## 斯塔尔村

开场之后马上操作男主角菲迪尔进入战斗教学，○键为小攻击，×键为大攻击，□键为防御，长按○键和×键能够使用战斗技能，在教学的最后将泰德打倒之后和他一起前往村口遇到两人的青梅竹马蜜琪，在蜜琪入队后带着两人一起前往村长家（位于诊所旁边），剧情过后自动进入晚上，在广场与泰德汇合之后不久就开始进入战斗，在战斗的后半段里蜜琪会加入队伍。战斗结束后往海边的方向走，还会有两次战斗。

战斗结束后触发剧情自动来到道场门口，往前走遇到蜜琪，跟着她一起走一段路触发剧情，然后蜜琪自动入队。从东北方向的出口来到斯塔尔沿岸道。

## 斯塔尔沿岸道～密诺兹海岸

在斯塔尔沿岸道沿路会有各种关于战斗和系统的教学，在入口附近有一个存档点。继续前进来到密诺兹海岸，在两条岔路的汇合处会进入BOSS战。



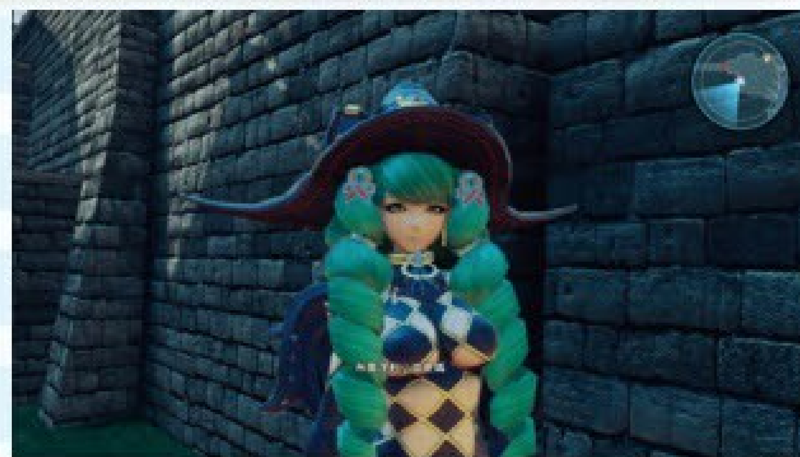
**BOSS　凶恶软体怪**

BOSS弱点土属性，耐性风属性。简单来说就是巨大的史莱姆类生物。优先解决周围的杂兵，由于它的动作比较缓慢，所以推荐利用防御反击来让BOSS陷入昏迷状态，趁着这个时机来加快输出。战斗一段时间之后维克特尔会参战。

战斗结束后维克特尔入队，继续前进来到密德格。

## 密德格

前往旅馆和前台对话触发剧情，第二天早上起来后维克特尔暂时离队，走出门来到西门附近触发剧情，维克特尔与菲欧蕾入队，出门来到雷斯里亚平原。



## 雷斯里亚平原～中央雷斯里亚

从雷斯里亚平原的北方进入中央雷斯里亚，在王城前触发剧情之后菲欧蕾与维克特尔离队，两人的饰品与职能自动卸除。

## 达卡弗山道

从雷斯里亚平原南方进入达卡弗山道，来到岔路的交汇处之后进入杂兵战，优先解决弓箭手，敌人会源源不断地出现，直到触发剧情为止。剧情后前往飞船的坠落地点，之后与两个神秘人战斗，把两人的HP削至一半以下之后他们就会进入无敌状态，经过一段时间后触发剧情，战斗自动结束。沿路回到斯塔尔村。



## 斯塔尔村～达卡弗山道

进入村子后触发剧情，前往菲迪尔的家之后自动到第二天，蜜琪暂时离队。前往村长的家遇到维克特尔等人，然后来到村子西边出口，蜜琪、维克特尔以及维克特尔的三个部下入队，在战斗里维克特尔的三个部下是无法操作的。

前往达卡弗山道，在附近的一场杂兵战里会解锁蓄力量表和蓄力冲击，来到第二个岔路口往左走触发剧情后会开出一条路，干掉沿路的杂兵来到营地，队伍这时候会分开，来到蜜琪身边触发剧情打开道路，来到尽头触发 BOSS 战。



**BOSS 艾塔隆首领**

优先解决周边的杂兵，期间要小心 BOSS 的远距离射击，清完杂兵后如果蓄力量表没有攒够的话就先操作蜜琪在远距离使用咒印术积攒蓄力量表，达到第一阶段以上后让菲迪尔或者维克特尔使用蓄力冲击，能够打掉 BOSS 大半的 HP。

战斗结束后回到斯塔尔村。

## 斯塔尔村～中央雷斯里亚

剧情后维克特尔和他的三个部下离队，前往菲迪尔的家里之后蜜琪暂时离队，再出来找维克特尔，剧情后回到菲迪尔家里，蜜琪与莉莉亚入队，然后在西门附近与维克特尔汇合。莉莉亚能够加入战斗，但是不能手动操作她，她会根据 AI 的判断来自动给我方成员使用附加各种效果的咒印术。

经由斯塔尔村前往雷斯里亚平原，然后来到中央雷斯里亚。在王宫门前触发剧情之后需要从中央雷斯里亚西南的出口进入雷斯里亚平原。



## 雷斯里亚平原

前往北方的战场后维克特尔离队，周围会不断有敌人冒出来，如果停下来打的话敌人会源源不断地涌出来，不想拖时间的话就直奔目的地去找菲欧蕾，在战斗时菲欧蕾参战，战斗一段时间后莉莉亚发动咒印术，战斗结束。剧情之后菲欧蕾入队，从雷斯里亚平原前往密德格。

## 密德格～东艾希德山脉·西部

去旅馆和前台对话就会触发剧情，在抵达下一个城镇之前都无法回来，所以在和旅馆前台对话前先在密德格进行补给。休息之后进入晚上触发剧情，从西边的出口来到东艾希德山脉·西部，中途有一个存档点和回复点提供回复，前进到最北边的地方会触发强制战斗。

在战斗开始后我方的攻击无法对敌人造成伤害，等过了一段时间后触发剧情，艾马森和安参战，这时候我方的攻击就能够打到敌人身上了。

战后艾马森与安入队，继续前进触发剧情，进入桑提罗尔。

## 桑提罗尔～兰德格王立咒印研究所

进入东部的兰德格王立咒印研究所，跟着菲欧蕾来带最深处的办公室与凯萨斯对话，之后回到桑提罗尔。

## 东艾希德山脉·北部～旧兰德格咒印研究所

从桑提罗尔北边出去来到东艾希德山脉·北部，沿着路走就能来到旧兰德格咒印研究所，跟着菲欧蕾一路走到最深处触发剧情，由于这里在终盘是无法再次进入的，所以日后拿到开锁的队伍技能的话最好来搜刮一下宝箱，之后要回到中央雷斯里亚。

## 中央雷斯里亚

回去的路线为：东艾希德山脉·北部→桑提罗尔→东艾希德山脉·西部→密德格→雷斯里亚平原→中央雷斯里亚。

在王城前触发剧情后进入雷斯里亚城，上到 2 楼，在房间里有回复点，和维克特尔对话一次，然后分别与周围的队伍同伴对话后触发剧情，下楼与维克特尔对话之后出城，在东南的房间里有商店可以进行补给。

在广场的杂兵战和之前在战场一样，杂兵会不断涌出来，往西南的方向走会进入与敌军的强制战斗，后卫的蜜琪很容易被对方打，所以 HP 的回复一定要跟上，战斗一段时间后维克特尔参战，继续前进触发剧情，自动来到艾希德山脉·诺斯索玛地区。

## 艾希德山脉·诺斯索玛地区

往前走到达山洞的存档点附近，这时候同伴们会散开在四周，与他们分别对话之后向外走时队友就会跟上来。往前走一段路之后维克特尔会离队，这时候建议先把蜜琪的职能或者饰品给菲欧蕾或者其他队友使用，因为接下来一段流程里蜜琪会不在队伍中。

往西边走触发 BOSS 战。



**BOSS 帕威恩**

和之前的 BOSS 战一样，优先解决杂兵，战斗一段时间后我方会有增援的 NPC。在战斗里蜜琪虽然在战场里但是不能操作也不会使用回复类咒印术，所以如果之前使用的是术士角色的话可以切换到菲欧蕾或者艾马森这类远程型的角色来打，回复则以道具回复为主。帕威恩在攻击时会一边攻击一边瞬间移动，所以前卫角色反而有些不太好瞄准。在帕威恩的 HP 减半后蜜琪会脱离战斗，最后用蓄力冲击将其干掉即可。

剧情之后自动前往宇宙船查尔斯·狄格尔。

## 宇宙船查尔斯·狄格尔

一路跟着安走即可，这时候飞船上的商店还无法使用，最后被传送到特雷库尔沙丘。

## 特雷库尔沙丘

来到特雷库尔沙丘后获得通信机，在道具栏里使用通信机可以回到宇宙船，利用传送装置前往各地来顺路做一下委托之类的。



在特雷库尔沙丘北边的水池的凹进去的部分触发剧情，原地出现一扇门。

## 神秘的研究设施

进入设施里之后按着地图走，由于这个区域是过了这段流程之后就无法再次进入了的，所以建议把这里的宝箱都搜刮干净，在中途的宝箱里有“治愈咒印书·上卷”，建议拿给菲欧蕾学习，这样她就能够使用回复类咒印书了，走到最后的房间进入BOSS战。

**BOSS 侦察者、四足枪兵×2**

BOSS的弱点为冰属性，四足枪兵耐性风属性，侦察者耐性炎属性。战斗里最优先要做的就是保证安别被敌人打死，BOSS战的关键在于安的防御力，给安装备好“DEF爆发”、“机械杀手”这类增加防御以及减少来自机器类敌人伤害的职能可以有效减少敌人对她的伤害。手控菲欧蕾是最保险的，因为既可以从远处使用范围攻击来给复数的敌人造成伤害，又能够根据安的HP剩余量来给她补血。



战斗结束后会进入倒计时，途中的敌人刷新点会重新配置，不过就算一边战斗一边往外走也不会有什么问题，所以除了别站着发呆之外就没有什么可担心的了，从设施里出来之后自动回到船上。

## 宇宙船查尔斯·狄格尔

利用电梯来到医疗舱触发剧情，之后宇宙船的通信机会换给艾马森，然后所有角色都会离队，操作角色变成莉莉亚。

一大段剧情之后利用电梯来到传送装置，剧情之后视角转回到菲迪尔那方。

## 雷斯里亚城～西达卡弗坑道

这时的队伍为菲迪尔、蜜琪、菲欧蕾与维克特尔，从城里出来后往中央雷斯里亚的西南方向出城，去到之前开战的地方，往存档点附近的入口进入西达卡弗坑道。在西达卡弗坑道的尽头触发BOSS战。



**BOSS 铠甲机兵所多玛、铠甲机兵蛾摩拉**

BOSS弱点光属性，铠甲机兵所多玛耐性暗与炎属性，铠甲机兵蛾摩拉耐性土与暗属性。建议操作菲欧蕾或者蜜琪来进行远距离战斗，由于敌方会经常追着蜜琪跑，所以操作蜜琪时最好在用完魔法后马上与敌人拉开距离。

战斗后继续前进来到特雷库尔沙丘。

## 特雷库尔沙丘～东特雷库尔

在东特雷库尔的入口处触发剧情，维克特尔的三个部下加入队伍，进入东特雷库尔后就会触发战斗，途中艾马森与安会入队，往北方走之后触发BOSS战。

**BOSS 迪尔·斯尔**

BOSS弱点冰属性。建议使用菲欧蕾的蓄力冲击来一发全屏攻击清杂兵，最后把迪尔·斯尔的HP削减到一半以下后他就会撤退，如果还有漏网的杂兵，把杂兵干掉之后就能结束战斗。



战斗结束后自动来到旅馆触发剧情，然后菲欧蕾与安暂时离队，去前台对话后时间进行到晚上，来到北方的广场与艾马森和安对话后回到旅馆，第二天之后菲欧蕾与安归队。

## 特雷库尔沙丘

往地图的西南方向走，过桥之后触发剧情，然后在正南方找到研究所的入口，同时触发战斗。

战斗和之前在设施里保护安的战斗一样，一边给安回复HP一边进行咒印术输出，不过这次有蜜琪在，蜜琪的回血量要比菲欧蕾更高一些，只要保证安的HP就行了，在经过两三分钟之后就会自动脱离战斗进入研究所。

## 克罗诺斯中央纹章研究所

研究所分为四层，没有什么机关，跟着地图的指示来走就行了。

在B3F还会有一次保护安的战斗，不过这里由于只有一个入口，操作后卫角色守在入口前，让其他角色在外面战斗的话是最保险的作战。不过最好不要使用蓄力冲击，因为继续前进至B4F时会有一场BOSS战。



**BOSS 毁灭者、克罗诺斯士兵、克罗诺斯猎人**

BOSS的弱点属性为冰属性，耐性风属性。开战后建议马上用菲欧蕾的蓄力冲击来清屏干掉杂兵。BOSS主要以远距离攻击为主，不过采用近距离战斗的话又很容易被它打断，所以建议手控两位法师妹子或者艾马森采用游击战的方式来打。

战后莉莉亚入队，从西北房间里的传送室可以直接上到B1F。

## 特雷库尔沙丘～东特雷库尔

从研究所出来后马上会有一次强制杂兵战，之后沿路返回东特雷库尔，这时候地图上的敌人会全部变成克洛诺斯的士兵。

进入东特雷库尔后触发剧情，然后前往旅馆与前台对话进入晚上，来到北方的广场和菲迪尔的父亲对话，之后敌人会偷袭，回到旅馆与队友汇合，出门再次来到北方的广场会触发战斗，不过由于我方的攻击无法对BOSS造成任何效果，所以建议优先对付周围的杂兵，在过一段时间后自动进行剧情，战斗强制结束，战后莉莉亚离队。

## 特雷库尔沙丘～特雷库尔处刑塔

经由特雷库尔沙丘前往西北方向的特雷库尔处刑塔。

处刑塔的地形与其他地区相比算是比较复杂的，圆形的牢房小隔间有些会有前往隔壁房间的门，绕上一圈之后就能够走出来，中途会遇到两次小BOSS战，与西达卡弗坑道的BOSS战比较类似，不过难度偏低。

在地图西南的房间里会进入杂兵战，在蜜琪会暂时脱离战斗，这段时间的回复交给菲欧蕾或者回复类道具，在过一段时间之后她就会归队，干掉所有杂兵就结束战斗。

剧情后自动回到东特雷库尔。





## 东特雷库尔

一开始只有菲迪尔和蜜琪两人，这里需要玩家推动左摇杆来让菲迪尔站起来，否则他会一直坐着，在旅馆门口有商人来进行补给，出门后与同伴们汇合，前往北方的广场触发BOSS战。

**BOSS 迪尔·斯尔**

BOSS的弱点属性为冰属性，还是老样子先解决周围的杂兵，然后集中攻击迪尔·斯尔，手控蜜琪来战斗比较保险，因为迪尔·斯尔有一个战斗技能是周身范围的炎属性攻击，伤害也十分壮观，一个不小心我方就会有人陷入战斗不能的状态，得依靠蜜琪来保证复活和回复。

战后拿到菲迪尔的新武器，这把剑是现阶段菲迪尔攻击最高的武器。来到东边的出口与同伴们汇合，然后就要前往桑提罗尔。

## 桑提罗尔～东艾希德山脉·北部

前往桑提罗尔的路线为：雷斯里亚平原→密德格→东艾希德山脉·西部→桑提罗尔。



进入兰德格兰德格王立咒印研究所，在这里可以选择在原地等待菲欧蕾与凯萨斯对话后归队，也可以跟着她一起去见凯萨斯。剧情后需要前往东艾希德山脉·北部。

在东艾希德山脉·北部触发剧情后莉莉亚离队，然后队伍就剩下菲迪尔和蜜琪，自动返回斯塔尔村。

## 斯塔尔村～桑提罗尔

剧情之后要前往桑提罗尔，这时候地图上的杂兵敌人每场都只有一只，所以不用担心团灭的问题。最短的路线是达卡弗山道→雷斯里亚平原→密德格→东艾希德山脉·西部→桑提罗尔，也可以经由斯塔尔沿岸道和密诺兹海岸前往密德格然后前往桑提罗尔。

在地图标注的角落与同伴们汇合之后自动前往宇宙船查尔斯·狄格尔。

## 宇宙船查尔斯·狄格尔

进入船之后就拿到了“通信机G”，不过在接下来这两段流程结束之前还无法使用。之后是在船内的一连串剧情，在舰桥触发剧情后队伍会只剩下菲迪尔、蜜琪和维克特尔三人，在宇宙船里逛一圈之后回到舰桥，之后维克特尔离队，菲欧蕾与安入队。前往引擎室触发剧情然后回到舰桥，剧情后前往私人房间里所标注的房间休息。

第二天前往舰桥与同伴们汇合，在船内进行一下装备的更换和补给之后用传送装置的传送设施前往克罗诺斯舰“卡瓦列罗”。



## 克罗诺斯舰“卡瓦列罗”

一过来之后就会马上触发杂兵战。这块地图也是在流程结束后就无法再进来的，前进的同时可以顺路搜刮一下宝箱，沿着地图来到尽头的传送装置进入下一个区域，一进去就会有一场小BOSS战。

**BOSS 守护兽**

难度不大，BOSS的攻击基本都是从正面进行的，善用滑步和绕圈跑调整站位就没有多大问题。

继续往前走可以看到一个存档点，在南边可以看到一堆敌方杂兵，将他们干掉后进门触发剧情。

这时候BOSS会警告主角别往前走，如果坚持往前走的话莉莉亚会被他杀死而导致GAME OVER，原地等待维克特尔救场，然后莉莉亚归队。

**BOSS 克罗诺斯指挥官**

开场让菲欧蕾来一发蓄力冲击清杂兵，然后集中攻击BOSS就行了。



之后触发飞船的自爆剧情需要在27分19秒（减掉剧情所消耗的时间的话其实应该为26分36秒）内跑到地图东北方的位置，时间还算比较充足，别忘了顺路搜刮一下宝箱。

## 宇宙船查尔斯·狄格尔

回到船上后前往传送装置找蜜琪和莉莉亚，两人入队后去舰桥，莉莉亚离队，然后前往货舱找莉莉亚，感人的剧情结束后菲迪尔会自动回到房间。

在第二天去舰桥和同伴们汇合，这时候可以利用传送装置来传送到地图的各个区域了。进行主线时传送到“特雷库尔沙丘·艾索克河附近”，走到研究所门前触发剧情。

## 克罗诺斯中央纹章研究所

进入研究所之后自动来到B3F，在地图标示的地区触发战斗。战斗结束后经由B4F前往B5F，在途中会遇到名为拉菲妮的研究员，她会入队作为临时参战人员来协助战斗。在B5F会有两场杂兵战和一场BOSS战。



**BOSS 超然奇美拉**

BOSS弱点炎属性。在一开始敌人会不断回血而且会一直追着菲迪尔打，建议手控菲迪尔四处跑或者手控蜜琪来不断进行回复，除了要小心敌人对菲迪尔的攻击之外还要小心敌人在下落时的周身攻击，等级不够的话估计会一招毙命。触发莉莉亚使用咒印术的剧情后敌人的动作就会变得很慢，这时候加紧时间进行输出就能够把敌人干掉。

战后拉菲妮离队，然后自动回到宇宙船查尔斯·狄格尔。

## 宇宙船查尔斯·狄格尔～艾希德山脉·诺斯索玛地区

在舰桥触发剧情后利用传送装置来到“艾希德山脉·诺斯索玛地区”。

前往北方的咒印神殿。



## 咒印圣殿

在行程上没有什么难度，在沿路会有四场BOSS战。

**BOSS 拉裴奴**

BOSS会使用下落的周身范围攻击和大范围的炎属性咒印术攻击，战斗时尽可能地控制好节奏，别太贪刀而被敌人砸死。

**BOSS 灰翼龙**

弱点炎属性，耐性冰属性。建议操作蜜琪用炎属性咒印术来输出伤害。

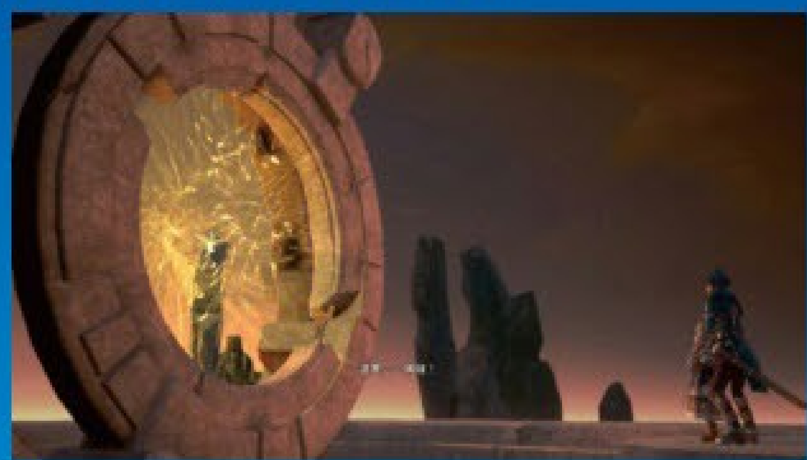
**BOSS 拉裴奴**

攻略方法和参照上文。

**BOSS 水晶守卫**

BOSS弱点炎和暗属性，耐性光属性。由于BOSS的防御力较高所以建议做好长期战的准备，推荐手控蜜琪在后方当个回复役然后时不时砸几个炎属性咒印术来输出。

来到石像前触发剧情，进入到神秘空间后来到尽头的神秘装置前触发剧情，之后走出咒印神殿，使用通信机G回到船上。



## 宇宙船查尔斯·狄格尔

在舰桥触发剧情后菲迪尔自动回到房间，从房间里出来后触发剧情，然后前往舰桥触发剧情，与同伴们汇合，如果不想这么早就去跑最终迷宫的话建议存个档，因为在跑完最终迷宫之前是暂时无法回到船上的，这时候可以四处跑跑委托任务或者刷一些合成用的素材。

回到私人房间休息之后前往传送装置和蜜琪对话之后进入第二天，去传送装置的传送设施前触发剧情，这时候无法使用传送装置，所以前往货舱进入穿梭机里前往最终迷宫。



## 叛乱军要塞

最终迷宫共有3层，在第一层入口有存档点和商店补给。

第二层的入口附近有能够刷出菲迪尔在通关前的最强武器的被遗忘的大教堂。

第三层的存档点之后会有一场BOSS战。

**BOSS 灰暗邪眼**

BOSS的回转攻击会附带麻痹效果，装备防止麻痹的饰品或者操作蜜琪来给同伴们不断恢复状态是最好的选择。

第四层的存档点附近有回复点和补给的商店，做好准备之后接下来要迎接两场BOSS战。

**BOSS 复制人菲莉亚**

由于她会使用各种提升自身效果的咒印术，所以在她提升效果时让菲欧蕾使用"虚空术"来打消这些效果就没多大威胁了。

战斗后会自动传送到克罗诺斯宫殿。

## 克罗诺斯宫殿

**BOSS 僭冒者"托拉斯"**

弱点炎属性和暗属性，耐性冰属性，由于BOSS会使用很多周身范围的攻击，加上它的弱点是炎与暗属性，手控蜜琪或者菲欧蕾来进行远距离输出会比较安全。



战斗后往前走到尽头，能够看到一个黑洞，调查黑洞能回到菲迪尔的房间，可以继续在这边消化一下委托任务或者研究合成内容，同时菲迪尔的房间里也会出现一个能够传送到这里的黑洞。

调查地板继续前进，在路上会遇到一些小BOSS或者杂兵，由于路很窄所以无法躲过，在战斗时尽量节约道具，回复尽量使用蜜琪的咒印术来进行。

来到尽头走过存档点后就会进入最终BOSS的三连战。

**BOSS 阿尔玛将军**

在一开始我方的攻击对BOSS无法产生效果，经过一段时间触发剧情之后才能够对他造成伤害。将他的HP削减至三分之一后会进入第二形态。

在第二形态里BOSS会使用有气绝效果的周身攻击，还能够进行远距离攻击，所以即使是操作远距离攻击型的角色时也要随时注意自己的站位。

**BOSS 阿尔玛融合体**

BOSS的HP回复至全满的状态，同时和第一阶段的开头一样，我方的攻击对BOSS无法产生效果，等剧情过后就能够对其造成伤害了，这时候拿出所有的手段来进行输出，同时也别忘了要注意回复。



## 隐藏迷宫

在一周目通关之后如果读取最终战前的存档的话就会回到最终迷宫，往回走至入口附近，利用黑洞回到菲迪尔的家，然后前往"查尔斯·狄格尔"。这时候再利用"查尔斯·狄格尔"的传送功能时，在选择目的地的界面最下方能够看到新出现的隐藏迷宫"试练洞窟"的"镇魂渊源"，攻略左右两边四个区域的BOSS之后，正背面的最终区域"镇魂墓标"就能够进入了，打败BOSS之后回到"镇魂渊源"，调查正中央的区域就能进入第二个隐藏迷宫"苍帝回归"。利用同样的方法攻略第二个隐藏迷宫之后就会出现第三个迷宫"天舞降临"。这三个便是本作的最终迷宫。

在打完"至高女王"之后如果想要重头开始再挑战一次BOSS的话可以通过在打完之后重新进出迷宫，这时候里面的BOSS就会重新刷出来。

需要注意的是"苍帝深渊"的BOSS"加百列·塞莱斯塔"和"天舞的降临"的BOSS"至高女王"的敌人图鉴收集需要花费三个周目的时间，在一周目里他们是双翼的状态，在二周目会变成四翼，三周目就会变成六翼，每种形态在敌人图鉴里都是另外计算，不过由于并未要求特定的难度，所以在二周目、三周目里可以继续以一周目的难度或者最简单的难度来攻略两个BOSS。



## 二周目要素

本作是没有传统意义上的二周目要素的，在一周目通关后，回到主页面开始新游戏时会新增加"UNIVERSE"与"CHAOS"两个难度，这两个难度分别对应一个难度通关奖杯。

开始新一周目时能够继承的就只有战斗记录以及其对应的职能、道具图鉴与敌人图鉴的收集情况以及词典，各类道具、技能或者委托的完成情况是不会继承到下一周目的。

# 无敌的职能

在本作里为了照顾难以攻克高难度BOSS的玩家，3A在职能系列里加入了一个拥有无敌效果的“舍身斗士”，其作用是让装备的角色在战斗中处于无敌状态，不会受到来自敌人的伤害也不会陷入被攻击后的硬直，不过HP会不断减少。

解锁这个职能所需要的职能为：LV3的魔术士（菲欧蕾初期自带）派生魔技高手，LV3斗士（安初期自带）派生破坏者，然后LV3的魔技高手和LV3的破坏者派生死灵术士，死灵术士升级至LV3就能够派生出舍身斗士。

由于在初期状态下的舍身斗士掉血速度很惊人，所以建议用SP点数把它升满级之后再进行装备。舍身斗士用于输出高的前卫或者负责回复的蜜琪是比较合适的，尤其是操作蜜琪的时候，给她装备好自动回复HP和MP的职能之后就等于是一个无敌的奶妈。

笔者在操作蜜琪时所使用的职能配置为舍身斗士＋公主（可自动回复HP与MP）＋贤者（缩短咒印术咏唱时间）等。

在她学会了全体回复的咒印术的时候再给她装备这套配置是最合适的，因为比较方便回复，在流程里最快能够获得全体回复的咒印术是在东艾希德山脉·北部获得的《妖精咒印书·上卷》，蜜琪能够学到最初期的全体回复咒印术“妖精治愈”。当贤者升级至满级之后基本可以在使用攻击类咒印术所获得的攻击取消奖励达到200%时再使用一次全体回复来补充HP，输出安定而且回血迅速。

# 委托任务一览

**委托任务心得：**

如果是需要采集的话，在采集完之后还没集齐道具，就去附近的城市或者飞船上睡一觉，让采集点重新刷新出来。

如果是打敌人掉落道具的话，就找到该敌人出现的地点，打完之后马上使用队伍技能“陶笛”，刚刚被打倒的敌人就又会出现在原地。

如果是要打BOSS类敌人的话，在指定区域跑地图时多观察右上的迷你地图，当看到只有一个红点的敌人标记时，这十有八九就是你所要找的目标。

## 密德格的“威琪实验室”

| 任务名称 | 良药是邂逅的味道? |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP100、FOL100、SP30、“调合”建议、瓶装蓝莓汁 |
| 达成方法 | 蓝莓×5，去商店里就能买到。 |

| 任务名称 | 实验室醉鬼 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP300、FOL150、SP75、“烹饪”建议、给初学者的“捕鱼”、柠檬汁 |
| 达成方法 | 柠檬×1、天然水×1，去商店里购买或者在野外采集获得。 |

| 任务名称 | 锻造店的蛮力 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP500、FOL400、SP80、“锻造”建议、给初学者的“挖掘” |
| 达成方法 | 铁×3、木棒×5，去商店里购买或者在野外采集获得。 |

| 任务名称 | 威琪实验室面临关闭危机！？ |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP500、FOL400、SP80、“炼金”建议、炼金水×3 |
| 达成方法 | 被丢弃的银汤匙×1，双头灰×1，在达卡弗山道打败“夜叉艾奴”和“曙光堤”这两个BOSS后获得。两个BOSS一个在西北方的空地，一个在地图东北方两座桥中间的空地。 |

| 任务名称 | 不精致？超精致? |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1100、FOL700、SP125、“加工”建议、智力手环 |
| 达成方法 | 银×3、红宝石×1、丝绸×2，银和红宝石分别在密德格周边（密诺兹海岸或者雷斯里亚平原）和东艾希德山脉采集，丝绸可以在商店里购买获得。 |

| 任务名称 | 创造·邦尼兔现象 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1600、FOL1000、SP150、“创造”使命、能量增幅×3 |
| 达成方法 | 邦尼派×5，直接在合成页面里的“烹饪”菜单中选择最后一项就可以进行制作，邦尼派所需的四种材料里其中三种通过在商店里购买，红色树果在斯塔尔沿岸道可以采集到。 |

| 任务名称 | 男人的秘密 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2000、FOL1300、SP180、“工艺”建议、治愈装置×3 |
| 达成方法 | 微型装置×5，在克罗诺斯中央纹章研究所打机械类杂兵可以获得，找到刷新点之后利用队伍技能“陶笛”来反复刷就行了。 |

| 任务名称 | 研究报告 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4000、FOL2500、SP250、“书写”建议、羊皮纸 |
| 达成方法 | 敌人研究报告×1，在特雷库尔沙丘正中央的区域里打败“沙地推土虫”后获得，目标敌人位于地图正中央的空地。 |

| 任务名称 | 追求强化之道 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6000、FOL5000、SP280、实用的“武具强化”、英雄药剂 |
| 达成方法 | 曾经是最强的剑×1，从特雷库尔沙丘进入艾希德山脉·诺斯索玛地区后顺着路一直走就能碰到“骸剑豪达欧斯”，将其打败后获得。 |

## 中央雷斯里亚

| 任务名称 | 寻找拉尔托！ |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP800、FOL400、SP100、地之护符 |
| 达成方法 | 与指定地点的头上有☆标记的任意一位NPC对话即可完成，分别要去中央雷斯里亚的宿屋、密德格、斯塔尔村的诊疗所、中央雷斯里亚。 |

| 任务名称 | 请给我药 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP550、FOL500、SP100、能量护身符 |
| 达成方法 | 体力活化剂×1，在雷斯里亚平原北边的宝箱获得或者把队伍技能“调合”升级至Lv4使用蓝莓×3、红色树果和冬虫夏草合成获得。 |

| 任务名称 | 外送餐点 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP600、FOL600、SP100、太阳咒印书·上卷、辛香料×2 |
| 达成方法 | 炒蔬菜×1、盐烧鱼×3。通过合成获得，需要把队伍技能“烹饪”升级至Lv3然后合成获得。炒蔬菜所需材料为新鲜蔬菜×3、生肉和辛香料，盐烧鱼所需材料为柠檬和生鱼。 |

| 任务名称 | 武器店进货 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1000、FOL500、SP125、鳞甲 |
| 达成方法 | 铁×2、风之元素×1，通过采集挖掘探索点获得。 |

| 任务名称 | 美丽之道险恶万分 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP200、FOL100、SP30、新鲜鼠尾草×5 |
| 达成方法 | 鹿鹰兽的粪×1，雷斯里亚平原的鹿鹰兽掉落。 |

| 任务名称 | 猫盾 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP300、FOL250、SP75、火之元素×2 |
| 达成方法 | 龟壳×1，在斯塔尔沿岸道或者密诺兹海岸打乌龟外形的敌人获得。 |

| 任务名称 | 亮晶晶的鳞片！ |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP700、FOL600、SP100、发现！“侦测宝物”、昏眩徽章 |
| 达成方法 | 鱼鳞×5，在斯塔尔沿岸道或者密诺兹海岸打鱼人外形的敌人获得。 |

| 任务名称 | 初步的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP200、FOL200、SP30、攻击图腾、职能“虎视眈眈” |
| 达成方法 | 铁×2，通过采集挖掘探索点获得。 |

| 任务名称 | 香喷喷的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP350、FOL200、SP75、铁×4 |
| 达成方法 | 花蜜×3，去密德格的商店能够买到。 |

| 任务名称 | 叛逆青春的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1200、FOL550、SP125、风之护符 |
| 达成方法 | 红色树果×10，在斯塔尔沿岸道的采集探索点可以采集到。在后期可以通过队伍技能“熟客”（Lv5）进行购买。 |

| 任务名称 | 来踢馆啦 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP800、FOL250、SP100、剑术指南书【心】 |
| 达成方法 | 去斯塔尔村的卡谬兹流剑术道场，在屋子正中央打倒所有人即可。 |

| 任务名称 | 讨伐令：基力加 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP300、FOL100、SP30、简单易懂“昆虫图鉴”、黑莓×5 |
| 达成方法 | 在斯塔尔沿岸道讨伐5只敏锐基力加，位于斯塔尔沿岸道中央南边以及东边出口的北边小空地。 |

| 任务名称 | 讨伐令：陵奇力 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP400、FOL200、SP30、魔力图腾 |
| 达成方法 | 在密诺兹海岸讨伐3只冰冻陵奇力，位于密诺兹海岸的东北边以及南边的道路间。 |

| 任务名称 | 讨伐令：德古 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP500、FOL250、SP100、“侦测敌人”有备无患、炒蔬菜 |
| 达成方法 | 在雷斯里亚平原讨伐沸血德古，位于雷斯里亚平原西南角落。 |

| 任务名称 | 讨伐令：加尔冈 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP500、FOL200、SP100、简单易懂“野兽图鉴”、蓝莓×5 |
| 达成方法 | 在达卡弗山道讨伐3只双牙加尔冈，位于达卡弗山道中央小道。 |

| 任务名称 | 讨伐令：蘑菇怪 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1000、FOL600、SP125、简单易懂“植物图鉴”、极限药剂 |
| 达成方法 | 在达卡弗山道讨伐5只肥大蘑菇怪，从平原的方向进入山道之后靠东边走会比较容易看到。 |

| 任务名称 | 咒印生物大增生 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP500、FOL150、SP100、净化咒印书·上卷 |
| 达成方法 | 在雷斯里亚平原讨伐5只流转达依斯和5只侵蚀希克拉，有两批位于平原西南方，有一批是在平原西北方，需要从中央雷斯里亚绕过去。 |

| 任务名称 | 通缉：斯卡多三兄弟 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1500、FOL600、SP125、暗之元素×2 |
| 达成方法 | 在雷斯里亚平原讨伐3只愚昧的斯卡多三兄弟，位于平原西北方高台，需要从中央雷斯里亚绕过去。 |

| 任务名称 | 完美的占卜结果 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP400、FOL200、SP75、超常现象“神谕”之谜、火之护符 |
| 达成方法 | 在达卡弗山道讨伐10只厄运蝙蝠，分别位于达卡弗山道西北方的小道以及通往艾塔隆BOSS战地点的沿路上。 |

| 任务名称 | 把奖金还来 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP700、FOL700、SP100、毒素徽章 |
| 达成方法 | 在密诺兹海岸讨伐贪欲阿瓦力迪亚，位于密诺兹海岸北边小道沿路上。 |

| 任务名称 | 想要有个性的饰品 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1500、FOL1200、SP150、地之元素×3 |
| 达成方法 | 蜥蜴皮×2、青冈木×2、强力粘着剂×1，蜥蜴皮和青冈木可以在雷斯里亚平原打杂兵获得，强力粘着剂需要把炼金等级提升至Lv2之后才能进行合成，需要材料为软体怪的体液和鹿鹰兽的粪便。 |

| 任务名称 | 寻找送给女朋友的礼物 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2100、FOL1650、SP180、麻痹徽章 |
| 达成方法 | 水晶×1、丝绸×3、矮精刺绣线×2，水晶在西达卡弗坑道采集获得，矮精刺绣线在雷斯里亚平原打小人型杂兵获得，丝绸可以在桑提罗尔商店购买。 |

| 任务名称 | 寻找神秘武器的样品 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2700、FOL1850、SP125、简单易懂“机械图鉴” |
| 达成方法 | 雷射发射器×3，在流程里第二次去克罗诺斯中央纹章研究所时打新出现的机械类杂兵敌人获得。 |

| 任务名称 | 我想制作假牙 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1100、FOL500、SP125、人间观察“情绪表现”、金×2 |
| 达成方法 | 野狼的牙×5，在野外打狼外形的敌人可以获得。 |

| 任务名称 | 帮我找毛球 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2200、FOL1350、SP180、精神护身符 |
| 达成方法 | 毛球×2，在雷斯里亚平原打独角狼获得。 |

| 任务名称 | 龙骑士 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4000、FOL2900、SP260、攻击手环 |
| 达成方法 | 龙皮×3，在达卡弗山道打龙型杂兵获得。 |

| 任务名称 | 温暖的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1700、FOL1500、SP150、光之护符 |
| 达成方法 | 石炭×7，在西达卡弗坑道的采集挖掘探索点或者打杂兵获得。 |

| 任务名称 | 华丽的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2300、FOL1400、SP180、冰之元素×3 |
| 达成方法 | 玉簾花×7，在特雷库尔沙丘打植物类杂兵获得。 |

| 任务名称 | 耀眼的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2900、FOL2000、SP200、暗之护符 |
| 达成方法 | 月明珠×1，在剧情进展到能够去咒印神殿时，在艾希德山脉·诺斯索玛地区打水精灵外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 消灭艾塔隆残党 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3000、FOL1900、SP200、“开锁”诀窍、鱼干 |
| 达成方法 | 在斯塔尔沿岸道讨伐3个艾塔隆残党干部，分别位于斯塔尔沿岸道中央北部和中央南部的两个海滩处。 |

| 任务名称 | 又来踢馆了 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2200、FOL1400、SP180、简单易懂“人类图鉴” |
| 达成方法 | 去斯塔尔村的卡谬兹流剑术道场，在屋子正中央打倒所有人即可。 |

| 任务名称 | 讨伐令：纳布特 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1800、FOL1100、SP150、魔力护身符、蔬菜浓汤×2 |
| 达成方法 | 在密诺兹海岸讨伐老练纳布特，位于密诺兹海岸北部的小空地。 |

| 任务名称 | 讨伐令：玛凯伊 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1700、FOL1500、SP150、简单易懂“鸟类图鉴”、炸鱼排×2 |
| 达成方法 | 在艾希德山脉·诺斯索玛地区讨伐5只观望玛凯伊，位于咒印神殿周边。 |

| 任务名称 | 讨伐令：毕耶尔 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2500、FOL1400、SP180、CQB教程·γ、咖喱饭×2 |
| 达成方法 | 在西达卡弗坑道讨伐2只阴险毕耶尔，位于坑道中央北部的岔路口。 |

| 任务名称 | 讨伐令：多纳德罗 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2800、FOL1800、SP200、CQB教程·ε、体力活化剂×3 |
| 达成方法 | 在西达卡弗坑道讨伐不败多纳德罗，位于坑道中央北部的岔路口尽头。 |

| 任务名称 | 讨伐令：狂人 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1900、FOL1300、SP150、剑术指南书【碎】、黄金欧姆蛋×2 |
| 达成方法 | 在斯塔尔沿岸道讨伐3只燃烧狂人，位于斯塔尔沿岸道的北方小空地和通往斯塔尔沿路。 |

| 任务名称 | 通缉：恶精灵 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1300、FOL600、SP125、迷雾徽章 |
| 达成方法 | 在西达卡弗坑道讨伐5只暴虐恶精灵，位于西达卡弗坑道北边出口岔路的东边小空地。 |

| 任务名称 | 打倒吃霸王餐的怪物 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1800、FOL1000、SP150、体力活化剂×3 |
| 达成方法 | 在艾希德山脉·诺斯索玛地区讨伐贪吃古拉，位于艾希德山脉·诺斯索玛地区中部通往东边的路上。 |

| 任务名称 | 替哥哥报仇 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3100、FOL2800、SP200、清新手环 |
| 达成方法 | 在雷斯里亚平原讨伐愤怒伊鲁亚和激动瓦恩，位于雷斯里亚平原正中央。 |

| 任务名称 | 一次又一次来踢馆 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5000、FOL3000、SP280、剑术指南书【灭】 |
| 达成方法 | 去斯塔尔村的卡谬兹流剑术道场，在屋子正中央打倒所有人即可。 |

| 任务名称 | 有备无患 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5700、FOL3900、SP280、强悍护身符、能量增幅×3 |
| 达成方法 | 重力炸弹×1、震撼炸弹×1，需要把队伍技能“工艺”提升至Lv5后才能合成出来。前者需要的材料是诺姆石、强力火药×2和微型装置，后者需要的材料是风精石、强力火药×2和量子处理器。 |

| 任务名称 | 王室奖章 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4800、FOL10000、SP280、风精护甲 |
| 达成方法 | 龙鳞×3、白金×5，龙鳞在达卡弗山道打龙型杂兵获得，白金可以在终盘的沙丘打石巨人外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 重现古代道具 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3900、FOL1600、SP250、魔法烧杯 |
| 达成方法 | 太古化石×3，在终盘斯塔尔沿岸道或者密诺兹海岸打螃蟹外形的敌人获得。 |

| 任务名称 | 来自北方 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4000、FOL2400、SP250、诅咒徽章 |
| 达成方法 | 软体怪粘液×1，在咒印圣殿打软体怪类杂兵获得。 |

| 任务名称 | 捕鸟大作战 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5200、FOL2900、SP280、火蜥石×2 |
| 达成方法 | 巨大鸟类的蛋×1，在剧情进展到能够去咒印神殿时，在艾希德山脉·诺斯索玛地区打凤凰外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 横纲的威严 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5800、FOL4000、SP280、攻击护身符、幸福布丁 |
| 达成方法 | 昆虫卵×3，在达卡弗山道等地打昆虫类的敌人获得。 |

| 任务名称 | 纯洁的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3800、FOL2400、SP250、炼金水×6 |
| 达成方法 | 白金×3，在终盘的特雷库尔沙丘打石巨人外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 美艳的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5400、FOL2600、SP280、迷魂药罐X×3 |
| 达成方法 | 暗影玫瑰×3，在第二次去克罗诺斯中央纹章研究所时打新出现的杂兵敌人威力妖花获得。 |

| 任务名称 | 美味的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5900、FOL4200、SP280、妖精咒印书·中卷、寿司 |
| 达成方法 | 天临鱼×2，把队伍技能“捕鱼”提升至最高级后在密诺兹海岸或者斯塔尔沿岸道的捕鱼探索点能采集到，或者是把“烹饪”提升至Lv2，把“创造合成”提升至Lv4之后用6个柠檬塔进行创造合成也有几率能拿到。 |

| 任务名称 | 讨伐令：阿加因 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3800、FOL2500、SP250、DEF种子×2 |
| 达成方法 | 在斯塔尔沿岸道讨伐粗暴阿加因，位于斯塔尔沿岸道中央北部的小空地。 |

| 任务名称 | 讨伐令：贝吉利塔 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5300、FOL2800、SP280、太阳咒印书·下卷 |
| 达成方法 | 在斯塔尔沿岸道讨伐5只生根贝吉利塔，分别位于斯塔尔沿岸道西部、中部和东部北边小空地。 |

| 任务名称 | 讨伐令：盾龟 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4300、FOL2400、SP250、极限药剂×5 |
| 达成方法 | 在达卡弗山道讨伐坚固盾龟，位于达卡弗山道南边通往斯塔尔方向东南部小空地。 |

| 任务名称 | 讨伐令：术士 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5500、FOL2500、SP280、HP种子×2 |
| 达成方法 | 在达卡弗山道讨伐绝望术士，位于达卡弗山道中央岔路往西北方向的空地。 |

| 任务名称 | 讨伐令：罗宾 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5000、FOL2700、SP280、CQB教程·ς、香料奶茶 |
| 达成方法 | 在密诺兹海岸讨伐4只犹豫罗宾，位于密诺兹海岸西北方入口的岔路两边以及出口附近的海滩。 |

| 任务名称 | 讨伐令：莫贾戈 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6200、FOL4800、SP280、强悍护身符、瓶装利口酒×3 |
| 达成方法 | 在雷斯里亚平原讨伐10只群袭莫贾戈，分别位于雷斯里亚平原的中央雷斯里亚东边入口前、中央北部和中央南部。 |

| 任务名称 | 通缉：亚诺努斯 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4200、FOL2700、SP250、INT种子×2 |
| 达成方法 | 在雷斯里亚平原讨伐云散亚诺努斯，位于雷斯里亚平原南边出口前的小空地。 |

| 任务名称 | 帮我打气 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP7000、FOL4500、SP300、月光咒印书·下卷、瓶装圣水×2 |
| 达成方法 | 在艾希德山脉·诺斯索玛地区讨伐15只羡望因瓦迪亚，位于咒印圣殿入口周围和中部。 |

## 桑提罗尔

| 任务名称 | 拉托尔不见了！ |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2000、FOL2000、SP180、可爱“熟客”、提拉米苏 |
| 达成方法 | 与指定地点的头上有☆标记的任意一位NPC对话即可完成，分别要去桑提罗尔的宿屋、兰德格王立咒印研究所、密德格。 |

| 任务名称 | 甜蜜的礼物 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2400、FOL1300、SP180、冻结徽章 |
| 达成方法 | 柠檬塔×10，把队伍技能“烹饪”提升至Lv2后就能够合成，材料为小麦粉×3、柠檬×3和香浓奶，按照10份的分量购买即可，这些材料在桑提罗尔的商店能够买到。 |

| 任务名称 | 熬夜就靠这一瓶 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1700、FOL1400、SP150、修练之证 |
| 达成方法 | 能量增幅×1，委托“创造·邦尼兔现象”的报酬。 |

| 任务名称 | 失败为成功之母 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1200、FOL500、SP125、始祖咒印书 |
| 达成方法 | 焦黑的肉×1，在中央雷斯里亚的宿屋的宝箱里可以拿到。 |

| 任务名称 | 恶魔契约 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1600、FOL900、SP150、爆魔药瓶 |
| 达成方法 | 恶魔尾巴×3，在东艾希德山脉·西部打小恶魔外形的敌人获得。 |

| 任务名称 | 研究新材料 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2000、FOL1400、SP180、寂静咒印书 |
| 达成方法 | 大马士革钢×5，在西达卡弗坑道能够采集到，或者在坑道里打杂兵“大马士革要塞”获得。 |

| 任务名称 | 快给我费洛蒙 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2800、FOL1850、SP200、迷魂药罐X |
| 达成方法 | 天鹅绒缎带×1，在东艾希德山脉·西部讨伐魔女外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 光泽的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1300、FOL500、SP125、“陶笛”召唤、光之元素×2 |
| 达成方法 | 银×5，把队伍技能“掘削”升至满级后在野外的采集点获得，或者在终盘去东特雷库尔附近打石巨人外形的敌人获得。 |

| 任务名称 | 坚固的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1500、FOL1100、SP150、风之元素×3 |
| 达成方法 | 乌木×10，在雷斯里亚平原打大树外形的敌人获得。 |

| 任务名称 | 奇妙的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2200、FOL1500、SP180、精神活化剂×3 |
| 达成方法 | 冬虫夏草×3，在东艾希德山脉·西部的采集探索点可以采集到，或者在雷斯里亚平原后期打蘑菇外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：欧萨 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1500、FOL500、SP125、剑术指南书【空】、黄金欧姆蛋 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉·北部讨伐4只雷击欧萨，位于东艾希德山脉·北部通往研究所的必经之路。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：巨蜂 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1300、FOL600、SP125、冰之护符 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉·西部讨伐10只突刺巨蜂，位于从密德格前往桑提罗尔的必经之路。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：弗兰 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1600、FOL800、SP150、妖精咒印书·上卷、蒜香辣椒面 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉·西部讨伐永朽弗兰，位于从桑提罗尔出来之后第一个岔路口往南的方向。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：鲑鲤 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2300、FOL1500、SP180、太阳咒印书·中卷、巧克力司康 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉·北部讨伐5只悠然鲑鲤，位于中部附近。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：木贾 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2300、FOL1500、SP180、寂静咒印书、精神活化剂×3 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉·西部讨伐4只青叶木贾，位于从密德格前往桑提罗尔的必经之路。 |

| 任务名称 | 通缉：兰多格 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP2500、FOL2100、SP200、生命咒印书·上卷、薄荷巧克力冰淇淋 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉·北部讨伐撕裂兰多格，位于中部附近。 |

| 任务名称 | 消灭噪音 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP1800、FOL1000、SP150、“销售话术”的使用方法、静默徽章 |
| 达成方法 | 在西达卡弗坑道讨伐2只傲慢丝贝比亚和2只高傲布莉提，位于坑道的西南角。 |

| 任务名称 | 抓住逃走的宠物 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6000、FOL4000、SP280、暗影石×2 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉·西部讨伐小桃，位于存档点附近。 |

| 任务名称 | 充实咒印图书 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4000、FOL2600、SP250、风精石×2 |
| 达成方法 | 太阳咒印书・中卷×1，入手方法有委托“建议讨伐：鲑鲤”的报酬、雷斯里亚平原的金色宝箱和神秘的研究设施的宝箱。 |

| 任务名称 | 欢迎新生 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5100、FOL2700、SP280、智力护身符、能量增幅DX |
| 达成方法 | 进阶治愈×2、神圣光波×2，把队伍技能“书写”提升至Lv5之后就能够进行合成。<br>进阶治愈需要青冈木×3、魔法卡片和治愈颜料，需要准备2份的分量。<br>青冈木在游戏终盘去平原打大树外形的敌人掉落，魔法卡片可以直接在桑提罗尔的商店购买，治愈颜料需要炼金Lv1来合成，所需材料为综合糖浆×2、天然水和强力粘着剂。<br>神圣光波需要水晶×2、魔法卡片和无之颜料，需要准备2份的分量。水晶去坑道打大马士革要塞可以获得，魔法卡片可以直接在桑提罗尔的商店购买，无之颜料需要炼金Lv5来合成，所需材料为月明珠×2、天然水和强力粘着剂。 |

| 任务名称 | 危险的礼物 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6000、FOL5300、SP280、英雄药剂 |
| 达成方法 | 超级媚药×1，把队伍技能“调和”提升至Lv4后合成获得。所需材料为薰衣草×3、恶魔尾巴和空瓶，薰衣草和空瓶可以直接在桑提罗尔购买。 |

| 任务名称 | 神奇墨水 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3900、FOL2400、SP250、大恶魔咒符×3 |
| 达成方法 | 地之颜料×2、冰之颜料×2、火之颜料×2、风之颜料×2，把队伍技能“炼金”提升至Lv2之后就能够进行合成。<br>四种颜料的共通材料为天然水和强力粘着剂，强力粘着剂通过炼金Lv2合成获得，天然水在桑提罗尔商店购买。由于颜料的合成是合成1次能直接拿到2份，所以天然水和强力粘着剂只用准备4份即可。各属性所需要的材料分别为怪鸟羽毛、红色树果、铁和蓝玫瑰，都可以通过打杂兵获得。 |

| 任务名称 | 神奇羽毛笔 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5200、FOL2800、SP280、苍星咒印书・下卷、羊皮纸 |
| 达成方法 | 拔风羽×1，在东艾希德山脉・西部打鸟身女妖外形的敌人获得。 |

| 任务名称 | 神奇绳索 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6100、FOL3300、SP280、妖精束带 |
| 达成方法 | 妖精刺绣线×3，在雷斯里亚平原打矮人外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 美丽蓝色的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4000、FOL2500、SP250、ATK种子×2 |
| 达成方法 | 蓝玫瑰×10，在东艾希德山脉・西部讨伐魔女外形的杂兵获得。 |




| 任务名称 | 飒爽的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5400、FOL2900、SP280、舒缓装置×2 |
| 达成方法 | 风精石×1，在野外采集获得或者把队伍技能“炼金”提升至Lv6之后合成获得。 |

| 任务名称 | 黄金采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5600、FOL3200、SP280、净化咒印书・下卷、落泪炖饭 |
| 达成方法 | 金×18，在坑道或者沙漠打石巨人外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：欧立逊 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3800、FOL2500、SP250、苍星咒印书・中卷、汉堡肉 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉・西部讨伐4只老骨欧立逊，位于从密德格前往桑提罗尔的必经之路。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：欧亚兹 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6200、FOL3500、SP280、月光咒印书・中卷、体力活化剂×3 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉・北部讨伐6只越境欧亚兹，位于东艾希德山脉・北部通往研究所的必经之路。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：霍莱 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5300、FOL2800、SP280、MP种子×2 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉・西部讨伐雄飞霍莱，位于地图北边的拐弯处。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：毕古斯 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5000、FOL2700、SP280、天使长袍 |
| 达成方法 | 在咒印圣殿讨伐3只蛮横毕古斯，位于咒印神殿中央北部、东北部通道以及西南部通道角落。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：托拉 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6100、FOL3300、SP280、暗之领巾 |
| 达成方法 | 在咒印圣殿讨伐冻结托拉，位于咒印圣殿东南部角落。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：鹿鹰 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5900、FOL4200、SP280、太阳咒印书・下卷、精神活化剂×3 |
| 达成方法 | 在咒印圣殿讨伐5只健脚鹿鹰，位于咒印圣殿入口左边的房间、入口北边通道、东北角落以及正中央的房间里。 |

| 任务名称 | 建议讨伐：路菲因 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3900、FOL2600、SP250、奇迹灵药 |
| 达成方法 | 在咒印圣殿讨伐高傲路菲因，位于咒印圣殿正中央的房间里。 |

| 任务名称 | 通缉：阿毕凯尔 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6000、FOL4000、SP280、陨星×3 |
| 达成方法 | 在艾希德山脉・诺斯索玛地区讨伐遁逃阿毕凯尔，位于咒印圣殿入口前岔路西北部。 |

| 任务名称 | 又见艾塔隆 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5500、FOL6000、SP280、生命徽章 |
| 达成方法 | 在西达卡弗坑道讨伐5格艾塔隆残党干部，位于地图西南部和东南上下的两个小岔路口前。 |

| 任务名称 | 割草 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP7000、FOL3500、SP300、剑术指南书【旋】、奇迹灵药 |
| 达成方法 | 在东艾希德山脉・西部讨伐3只怠惰毕古力和2只堕落阿瑟迪亚，位于正中央地区。 |

## 东特雷库尔

| 任务名称 | 无法饶恕拉托尔 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP9000、FOL6000、SP300、CQB教程・δ、圣水喷雾 |
| 达成方法 | 与指定地点的头上有☆标记的任意一位NPC对话即可完成，分别要去东特雷库尔的宿屋、密德格的宿屋、桑提罗尔、中央雷斯里亚、斯塔尔村的菲迪尔的家，委托完成后可以在中央雷斯里亚的宿屋与拉托尔对话购买素材。 |

| 任务名称 | 医药品不足 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4100、FOL2400、SP250、魔力护身符、能量增幅DX |
| 达成方法 | 治愈装置×5，把队伍技能“工艺”提升至Lv5、把“调和”提升至Lv4之后合成获得，素材为体力活化剂×3和分散装置，准备好5个的分量即可，合成体力活化剂需要蓝莓×3、红色树果×1和冬虫夏草×1，准备好15个的分量。 |

| 任务名称 | 请来一顿好吃的 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5000、FOL2500、SP280、治愈束带 |
| 达成方法 | 蟹肉粥×5，把队伍技能“烹饪”提升至Lv5后合成获得，所需材料为白米×3、新鲜蔬菜×3、甲壳类的肉×3和海藻，在中央雷斯里亚和密德格的商店可以买到，准备好5份的分量即可。 |

| 任务名称 | 避免无商品可卖 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6300、FOL3000、SP280、秘银锁甲 |
| 达成方法 | 大马士革钢×10、蛇皮×5，大马士革钢在达卡弗坑道的采集点或者杂兵身上获得，蛇皮在特雷库尔沙丘打杂兵获得。 |

| 任务名称 | 老婆婆的皮革袋 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP3900、FOL2500、SP250、MEN种子×2 |
| 达成方法 | 月桂树×1，在特雷库尔沙丘打植物类敌人获得。 |

| 任务名称 | 火把的火种 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6200、FOL4000、SP280、天使石×2 |
| 达成方法 | 染血布×3，在特雷库尔沙丘打死神外形的杂兵获得。 |

| 任务名称 | 想知道构造 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5100、FOL2700、SP280、苍星咒印书・下卷 |
| 达成方法 | 量子处理器×3，在第二次去克罗诺斯中央纹章研究所时打机器类杂兵获得。 |

| 任务名称 | 干涸的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4200、FOL2300、SP250、诺姆石×2 |
| 达成方法 | 沙漠鱼×1，在特雷库尔沙丘的捕鱼探索点获得。 |

| 任务名称 | 香醇的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5300、FOL2900、SP280、瓶装利口酒×3 |
| 达成方法 | 霜降肉×2，使用创造合成以“品质50、不纯物质0”的数值合成出烹饪类的道具时一定几率能够获得，可以考虑用4个柠檬塔来进行创造合成，4个柠檬塔的数值合计为“品质48、不纯物质0”，符合合成条件，柠檬塔的材料可以在桑提罗尔买到。 |

| 任务名称 | 永恒的采取委托 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6400、FOL4500、SP280、智力护身符、寿喜烧 |
| 达成方法 | 秘银×5，在终盘去咒印圣殿打黑暗狂魔获得。 |

| 任务名称 | 讨伐令：桑德拉 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4400、FOL2400、SP250、简单易懂“咒印生物图鉴”、瓶装圣水 |
| 达成方法 | 在特雷库尔沙丘讨伐凛然桑德拉，位于通往处刑塔的路上。 |

| 任务名称 | 讨伐令：兹尔提尔 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP4000、FOL3000、SP250、剑术指南书【刹】、香煎鲑鱼排 |
| 达成方法 | 在特雷库尔处刑塔讨伐5只狡猾兹尔提尔，在处刑塔东北、西北以及两塔之间的通道。 |

| 任务名称 | 讨伐令：布拉德 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5500、FOL3500、SP280、炎魔铠甲 |
| 达成方法 | 在西达卡弗坑道讨伐纯白布拉德，位于坑道西南部通道。 |

| 任务名称 | 讨伐令：但丁、梅堤欧 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP7200、FOL5800、SP300、光泽锁甲 |
| 达成方法 | 在西达卡弗坑道讨伐顽强但丁和钝重梅堤欧，位于西达卡弗坑道中央西部。 |

| 任务名称 | 讨伐令：宝石蟹 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6500、FOL4800、SP280、光之领巾 |
| 达成方法 | 在特雷库尔处刑塔讨伐3只虚饰宝石蟹，位于特雷库尔处刑塔东北部和西北部。 |

| 任务名称 | 歼灭游击兵 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6000、FOL4500、SP280、能量护身符、爆魔药瓶 |
| 达成方法 | 在特雷库尔沙丘讨伐10个游击兵，位于处刑塔前和中央广场通往西南、东北、西北的通路。 |

| 任务名称 | 通缉：汉娜 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5400、FOL2500、SP280、奇迹装置×2 |
| 达成方法 | 在特雷库尔处刑塔讨伐恍惚汉娜，位于处刑塔西南处，通往东南的必经之路上。 |

| 任务名称 | 战争与和平 |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP6900、FOL3000、SP300、CQB教程・η、神圣水雾 |
| 达成方法 | 在特雷库尔沙丘讨伐10个爱好和平的暴徒，在东特雷库尔的入口前就能找到。 |

| 任务名称 | 沐浴的时候被偷看了！ |
|---|---|
| 任务报酬 | EXP5500、FOL3000、SP2800、海王石×2 |
| 达成方法 | 在特雷库尔沙丘讨伐色欲路克斯，位于地图西北方的空地。 |

# 全战斗技能学习方法

菲迪尔

| 技能名 | 所需技能书 | 技能书的获得途径 |
|---|---|---|
| 镜面刹 | 初期技能 | – |
| 空破斩 | 剑术指南书【空】 | 委托“建议讨伐：欧萨”的报酬、达卡弗山道的宝箱、西达卡弗坑道的宝箱 |
| 双破斩 | 剑术指南书【双】 | 配方合成“书写” |
| 炸裂雷击 | 剑术指南书【碎】 | 委托“讨伐令：狂人”的报酬、神秘的研究设施的宝箱 |
| 气功掌 | 剑术指南书【心】 | 委托“来踢馆啦”的报酬 |
| 暴风烈斩 | 剑术指南书【旋】 | 委托“割草”的报酬、叛乱军要塞的宝箱、试练洞窟镇魂渊源四的金色宝箱 |
| 迅捷虚空斩 | 剑术指南书【灭】 | 委托“一次又一次来踢馆”的报酬、试练洞窟镇魂渊源一的金色宝箱 |
| 垂直空击 | 剑术指南书【天】 | 叛乱军要塞的宝箱、试练洞窟镇魂渊源一的金色宝箱 |

**蜜琪**

| 技能名 | 所需技能书 | 技能书的获得途径 |
|---|---|---|
| 治愈术 | 初期技能 | – |
| 进阶治愈 | 治愈咒印书・下卷 | 配方合成“书写” |
| 妖精治愈 | 妖精咒印书・上卷 | 委托“建议讨伐：弗兰”的报酬、东艾希德山脉・北部的宝箱 |
| 妖精光芒 | 妖精咒印书・中卷 | 委托“美味的采取委托”的报酬 |
| 妖精星光 | 妖精咒印书・下卷 | 叛乱军要塞的宝箱 |
| 毒素净化 | 净化咒印书・上卷 | 委托“咒印生物大增生”的报酬、东艾希德山脉・西部的宝箱 |
| 治疗净化 | 净化咒印书・下卷 | 艾希德山脉・诺斯索玛地区的金色宝箱、委托“黄金采取委托”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱 |
| 苏醒术 | 生命咒印书・上卷 | 西达卡弗坑道主线的BOSS、东艾希德山脉・北部的金色宝箱、委托“通缉：兰多格”的报酬 |
| 复苏术 | 生命咒印书・下卷 | 咒印圣殿的宝箱 |
| 大地之墓 | 苍星咒印书・上卷 | 雷斯里亚平原的宝箱 |
| 巨石之雨 | 苍星咒印书・中卷 | 斯塔尔沿岸道的金色宝箱、兰德格兰德格王立咒印研究所金色宝箱、委托“建议讨伐：欧立逊”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱 |
| 重椿之槌 | 苍星咒印书・下卷 | 委托“神奇羽毛笔”的报酬、委托“想知道构造”的报酬、特雷库尔处刑塔宝箱、试练洞窟镇魂渊源三的金色宝箱 |
| 火球术 | 初期技能 | – |
| 火焰爆炸 | 太阳咒印书・精髓 | 叛乱军要塞的宝箱、试练洞窟镇魂渊源四的金色宝箱 |
| 爆旋赤焰 | 太阳咒印书・中卷 | 雷斯里亚平原的金色宝箱、委托“建议讨伐：鲑鲤”的报酬、神秘的研究设施的宝箱 |
| 闪耀烈枪 | 月光咒印书・上卷 | 达卡弗山道的金色宝箱、艾希德山脉・诺斯索玛地区的宝箱 |
| 聚光之击 | 始祖咒印书 | 委托“失败为成功之母”的报酬 |
| 烈阳扫射 | 太阳咒印书・下卷 | 委托“讨伐令：贝吉利塔”的报酬、委托“建议讨伐：鹿鹰”的报酬、特雷库尔处刑塔宝箱、试练洞窟镇魂渊源二的金色宝箱 |
| 神圣光波 | 月光咒印书・下卷 | 中央纹章研究所的BOSS战、委托“帮我打气”的报酬、试练洞窟苍帝彷徨三的金色宝箱 |
| 静默术 | 寂静咒印书 | 西达卡弗坑道的金色宝箱、委托“研究新材料”的报酬 |
| 武器附魔 | 月光咒印书・中卷 | 委托“建议讨伐：欧亚兹”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱、咒印圣殿的宝箱 |

**维克特尔**

| 技能名 | 所需技能书 | 技能书的获得途径 |
|---|---|---|
| 空破斩 | 初期技能 | – |
| 吼龙破 | 剑术指南书【天】 | 叛乱军要塞的宝箱、试练洞窟镇魂渊源一的金色宝箱 |
| 镜面刹 | 剑术指南书【刹】 | 特雷库尔处刑塔的BOSS战、斯塔尔村的卡谬兹流剑术道场的金色宝箱、委托“讨伐令：兹尔提尔”的报酬 |
| 血风大车轮 | 剑术指南书【旋】 | 委托“割草”的报酬、叛乱军要塞的宝箱、试练洞窟镇魂渊源四的金色宝箱 |
| 罗刹刃 | 剑术指南书【灭】 | 委托“一次又一次来踢馆”的报酬、试练洞窟镇魂渊源一的金色宝箱 |
| 炼狱掌 | 剑术指南书【碎】 | 委托“讨伐令：狂人”的报酬、神秘的研究设施的宝箱 |
| 双破斩 | 剑术指南书【双】 | 配方合成“书写” |
| 黑鹰旋 | 剑术指南书【心】 | 委托“来踢馆啦”的报酬 |

**菲欧蕾**

| 技能名 | 所需技能书 | 技能书的获得途径 |
|---|---|---|
| 治愈术 | 治愈咒印书・上卷 | 宇宙船查尔斯・狄格尔的传送装置宝箱、神秘的研究设施的宝箱 |
| 毒素净化 | 净化咒印书・上卷 | 委托“咒印生物大增生”的报酬、东艾希德山脉・西部的宝箱 |
| 苏醒术 | 生命咒印书・上卷 | 西达卡弗坑道主线的BOSS、东艾希德山脉・北部的金色宝箱、委托“通缉：兰多格”的报酬 |
| 寒霜冰针 | 初期技能 | – |
| 深度冻结 | 苍星咒印书・中卷 | 斯塔尔沿岸道的金色宝箱、兰德格兰德格王立咒印研究所的金色宝箱、委托“建议讨伐：欧立逊”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱 |
| 冰冻冲击 | 苍星咒印书・下卷 | 委托“神奇羽毛笔”的报酬、委托“想知道构造”的报酬、特雷库尔处刑塔宝箱、试练洞窟镇魂渊源三的金色宝箱 |
| 狂风之刃 | 初期技能 | – |
| 龙卷狂风 | 太阳咒印书・下卷 | 委托“讨伐令：贝吉利塔”的报酬、委托“建议讨伐：鹿鹰”的报酬、特雷库尔处刑塔宝箱、试练洞窟镇魂渊源二的金色宝箱 |
| 闪电猛攻 | 太阳咒印书・中卷 | 雷斯里亚平原的金色宝箱、委托“建议讨伐：鲑鲤”的报酬、神秘的研究设施的宝箱 |
| 雷电狂袭 | 太阳咒印书・精髓 | – |
| 暗影刺针 | 月光咒印书・上卷 | 达卡弗山道的金色宝箱、艾希德山脉・诺斯索玛地区的宝箱 |
| 黑暗吞噬 | 月光咒印书・下卷 | 中央纹章研究所的BOSS战、委托“帮我打气”的报酬、试练洞窟苍帝彷徨三的金色宝箱 |
| 黑暗之刃 | 月光咒印书・中卷 | 委托“建议讨伐：欧亚兹”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱、咒印圣殿的宝箱 |
| 灭绝狂袭 | 始祖咒印书・精髓 | 咒印圣殿的宝箱 |
| 急速旋灭 | 始祖咒印书 | 委托“失败为成功之母”的报酬 |
| 神圣之痛 | 寂静咒印书 | 西达卡弗坑道的金色宝箱、委托“研究新材料”的报酬、委托“建议讨伐：木贾”的报酬 |
| 虚空术 | 净化咒印书・下卷 | 艾希德山脉・诺斯索玛地区的金色宝箱、委托“黄金采取委托”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱 |

**艾马森**

| 技能名 | 所需技能书 | 技能书的获得途径 |
|---|---|---|
| 棘音 | 初期技能 | – |
| 鸣神 | CQB教程・β | 主线获得；配方合成“书写” |
| 红时雨 | CQB教程・γ | 密诺兹海岸的金色宝箱、委托“讨伐令：毕耶尔”的报酬 |
| 荒燕 | CQB教程・θ | 叛乱军要塞的宝箱、试练洞窟镇魂渊源三的金色宝箱 |
| 满月 | CQB教程・ε | 特雷库尔沙丘的金色宝箱、委托“讨伐令：多纳德罗”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱 |
| 弦月 | CQB教程・ς | 克罗诺斯舰“卡瓦列罗”的BOSS战、委托“讨伐令：罗宾”的报酬、试练洞窟镇魂渊源二的金色宝箱 |
| 天翔 | CQB教程・η | 委托“战争与和平”的报酬、咒印圣殿的宝箱、试练洞窟苍帝彷徨一的金色宝箱 |
| 重力子弹 | CQB教程・δ | 委托“无法饶恕拉托尔”的报酬、叛乱军要塞的宝箱 |

**安**

| 技能名 | 所需技能书 | 技能书的获得途径 |
|---|---|---|
| 强力重槌 | 初期技能 | – |
| 猛烈轰拳 | 初期技能 | 东艾希德山脉・北部的宝箱 |
| 三连踢技 | CQB教程・δ | 委托“无法饶恕拉托尔”的报酬、叛乱军要塞的宝箱 |
| 征战闪击 | CQB教程・θ | 叛乱军要塞的宝箱、试练洞窟镇魂渊源三的金色宝箱 |
| 猛烈轰拳 | CQB教程・α | 东艾希德山脉・北部的宝箱 |
| 空中急袭 | CQB教程・ε | 特雷库尔沙丘的金色宝箱、委托“讨伐令：多纳德罗”的报酬、克罗诺斯中央纹章研究所的宝箱 |
| 特技追击 | CQB教程・ς | 克罗诺斯舰“卡瓦列罗”的BOSS战、委托“讨伐令：罗宾”的报酬、试练洞窟镇魂渊源二的金色宝箱 |
| 无限踢技 | CQB教程・η | 委托“战争与和平”的报酬、咒印圣殿的宝箱、试练洞窟苍帝彷徨一的金色宝箱 |

# 职能全收集

## 收集心得

①SP点数的积攒可以善用那些“把经验值转换为SP点数”的职能或者饰品，在一周目后期等级除了刷奖杯之外用处不大，可以考虑用这种转换形式优先把能够进行派生的职能给全部做出来。

②刷PA对话最快的方法就是进出城市的旅馆，在斯塔尔村的话就进出道场或者菲迪尔的家，在飞船上时就利用电梯。在看完一轮PA之后立刻切换地图，然后再回到之前的位置，之后新的PA就会再刷出来，直到刷出玩家们想要的与职能相关的对话为止。

## 攻击型

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 机械杀手 |
| 职能入手方法 | 战士杀手Lv3 |
| 职能效果 | 对机械类敌人的伤害增加，受到来自机械类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击机械类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 渡鸦杀手 |
| 职能入手方法 | 昆虫杀手Lv3 |
| 职能效果 | 对鸟类敌人的伤害增加，受到来自鸟类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击鸟类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 野兽杀手 |
| 职能入手方法 | 植物杀手Lv3 |
| 职能效果 | 对野兽类敌人的伤害增加，受到来自野兽类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击野兽类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 植物杀手 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | 对植物类敌人的伤害增加，受到来自植物类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击植物类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 昆虫杀手 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | 对昆虫类敌人的伤害增加，受到来自昆虫类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击昆虫类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 异种杀手 |
| 职能入手方法 | 渡鸦杀手Lv9、野兽杀手Lv9、植物杀手Lv9、昆虫杀手Lv9 |
| 职能效果 | 对咒印生物类敌人的伤害增加，受到来自咒印生物类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击咒印生物类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 战士杀手 |
| 职能入手方法 | 渡鸦杀手Lv3、野兽杀手Lv3 |
| 职能效果 | 对咒印生人型类敌人的伤害增加，受到来自人型类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击人型类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 神之杀手 |
| 职能入手方法 | 异种杀手Lv5、战士杀手Lv9 |
| 职能效果 | 对咒印生神类敌人的伤害增加，受到来自神类敌人的伤害减少 |
| 作战行动变化 | 优先攻击神型类敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 攻击者 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | ATK增加，行动频率：通常攻击+ |
| 作战行动变化 | 优先使用连击数多的攻击，普通攻击频率较为积极 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 王牌 |
| 职能入手方法 | 攻击者Lv3 |
| 职能效果 | 蓄力量表上涨量增加 |
| 作战行动变化 | 优先攻击衰弱的敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 魔术士 |
| 职能入手方法 | 菲欧蕾的初期装备 |
| 职能效果 | INT增加，行动频率：攻击技能+ |
| 作战行动变化 | 优先使用连击数多的攻击，技能攻击频率较为积极 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 魔技高手 |
| 职能入手方法 | 魔术士Lv3 |
| 职能效果 | 消费MP减少，行动频率：大攻击技能+ |
| 作战行动变化 | 使用高输出的技能频率增加 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 扰乱者 |
| 职能入手方法 | 艾马森的初期装备 |
| 职能效果 | 该角色的行动间隔缩短，行动频率：通常小攻击+/通常大攻击- |
| 作战行动变化 | 使用小攻击来优先攻击敌人 |
| 职能名称 | 狙击手 |
| 职能入手方法 | 扰乱者Lv3 |
| 职能效果 | 爆击机率提升，该角色的行动间隔增加，行动频率：远距离攻击+/移动+ |
| 作战行动变化 | 从远距离来攻击敌人 |
| 职能名称 | 斗士 |
| 职能入手方法 | 安的初期装备 |
| 职能效果 | 该角色的行动间隔缩短，行动频率：通常攻击+/防御- |
| 作战行动变化 | 舍弃防御行动，以攻击为主 |
| 职能名称 | 破坏者 |
| 职能入手方法 | 斗士Lv3 |
| 职能效果 | 成功破防时回复HP，行动频率：通常大攻击+/通常小攻击- |
| 作战行动变化 | 破防频率增加 |
| 职能名称 | 处刑者 |
| 职能入手方法 | 王牌Lv3、破坏者Lv3 |
| 职能效果 | 角色的攻击一定机率忽略敌人的DEF和MEN |
| 作战行动变化 | 优先攻击HP较低或者陷入了异常状态的敌人 |
| 职能名称 | 扫荡者 |
| 职能入手方法 | 狙击手Lv3、魔技高手Lv3 |
| 职能效果 | 通常攻击附带封印状态，行动频率：远距离攻击+/近距离移动+/近距离攻击- |
| 作战行动变化 | 从远距离优先攻击HP较高的敌人 |
| 职能名称 | 冲击者 |
| 职能入手方法 | 狙击手Lv3、破坏者Lv3 |
| 职能效果 | 通常攻击附带麻痹状态，行动频率：近距离攻击+/远距离移动+/远距离攻击- |
| 作战行动变化 | 优先攻击身边HP较高的敌人 |
| 职能名称 | 死灵术士 |
| 职能入手方法 | 魔技高手Lv3、破坏者Lv3 |
| 职能效果 | 通常攻击附带诅咒状态，来自敌人的暗属性伤害转换为HP进行回复 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 元素术士 |
| 职能入手方法 | 魔技高手Lv3、救济者Lv3 |
| 职能效果 | 来自敌人的四属性伤害转换为MP进行回复 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 暗杀者 |
| 职能入手方法 | 王牌Lv5、狙击手Lv3 |
| 职能效果 | 通常攻击附带即死状态，敌人攻击该角色的几率降低 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 鬼神 |
| 职能入手方法 | 处刑者Lv3、扫荡者Lv3、冲击者Lv3 |
| 职能效果 | 通常攻击附带DEF和MEN减少效果 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 狂战士 |
| 职能入手方法 | 斗士Lv5 |
| 职能效果 | ATK增加，DEF减少，角色思考能力大幅降低 |
| 作战行动变化 | 彻底舍弃防御和回复来全力攻击敌人 |
| 职能名称 | 恐惧骑士 |
| 职能入手方法 | 狂战士Lv3 |
| 职能效果 | 所有敌人的行动间隔延长，同时思考能力大幅降低 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 勇士 |
| 职能入手方法 | 王牌Lv5、以下犯上Lv3 |
| 职能效果 | HP在10%以下时ATK和INT增加 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 魔力觉醒 |
| 职能入手方法 | 贤者Lv3 |
| 职能效果 | INT与MEN增加，使用技能所消耗的MP增加 |
| 作战行动变化 | 优先使用技能来攻击 |
| 职能名称 | 疾风迅雷 |
| 职能入手方法 | 勇士Lv5 |
| 职能效果 | 战斗开始后的一定时间里ATK与DEF增加 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 电光石火 |
| 职能入手方法 | 魔力觉醒Lv5 |
| 职能效果 | 战斗开始后的一定时间里INT与MEN增加 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 突破者 |
| 职能入手方法 | 狙击手Lv5 |
| 职能效果 | 在攻击被敌人防御成功时伤害输出增加 |
| 作战行动变化 | 瞄准敌人防御的间隙来攻击 |
| 职能名称 | 侵略者 |
| 职能入手方法 | 破坏者Lv5 |
| 职能效果 | 一定几率无视敌人的DEF和MEN |
| 作战行动变化 | 瞄准敌人薄弱的地方进行攻击 |
| 职能名称 | 狂怒 |
| 职能入手方法 | 狂战士Lv7 |
| 职能效果 | 愤怒状态的发生率增加，角色思考能力降低 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 修罗 |
| 职能入手方法 | 狂怒Lv3 |
| 职能效果 | 愤怒状态的发生时间增加，角色思考能力降低 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 背水一战 |
| 职能入手方法 | 勇士Lv3 |
| 职能效果 | 当HP在20%以下时爆击几率增加 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 温存主义 |
| 职能入手方法 | 魔术士Lv7 |
| 职能效果 | 角色思考等级提升 |
| 作战行动变化 | 当MP不足时角色行动转换为回复以外的形式 |
| 职能名称 | 以下犯上 |
| 职能入手方法 | 攻击者Lv5 |
| 职能效果 | 一定几率无视敌人的DEF和MEN |
| 作战行动变化 | 全力对抗等级比该角色高的敌人 |
| 职能名称 | 手下留情 |
| 职能入手方法 | 扰乱者Lv5 |
| 职能效果 | 面对等级比自己低的敌人时转为观察状态效果提升，角色思考等级提升 |
| 作战行动变化 | 对等级比该角色低的敌人手下留情 |



## 防御型

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 勇往直前α |
| 职能入手方法 | 护卫Lv5 |
| 职能效果 | 当敌人的物理伤害在角色HP的一定百分比数值以下时，角色受到伤害后行动不会出现硬直 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 勇往直前β |
| 职能入手方法 | 贤者Lv5 |
| 职能效果 | 当敌人的魔法伤害在角色HP的一定百分比数值以下时，角色受到伤害后行动不会出现硬直 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 勇往直前Ω |
| 职能入手方法 | 勇往直前αLv3、勇往直前βLv3 |
| 职能效果 | 当敌人的伤害输出数值在角色HP的一定百分比数值以下时，角色受到伤害后行动不会出现硬直 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 看破 |
| 职能入手方法 | 连续爆击了敌人25次 |
| 职能效果 | 被敌人爆击的几率减少 |
| 作战行动变化 | 观察敌人的攻击，躲过来自敌人的强力一击 |
| 职能名称 | 骑士 |
| 职能入手方法 | 防御者Lv5 |
| 职能效果 | DEF增加 |
| 作战行动变化 | 优先攻击那些瞄准了我方HP较少成员的敌人 |
| 职能名称 | 皇家护卫 |
| 职能入手方法 | 骑士Lv3 |
| 职能效果 | DEF与MEN增加 |
| 作战行动变化 | 优先攻击瞄准了我方装备了职能“公主”成员的敌人 |
| 职能名称 | 防御者 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | 该角色的行动间隔减少，行动频率：防御+ |
| 作战行动变化 | 以防御为主，优先攻击顽强的敌人 |
| 职能名称 | 护卫 |
| 职能入手方法 | 防御者Lv3 |
| 职能效果 | 防御成功时所受的伤害减少 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 圣骑士 |
| 职能入手方法 | 王牌Lv3、救济者Lv3 |
| 职能效果 | 一定几率让光属性与暗属性的攻击无效化 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 前锋 |
| 职能入手方法 | 王牌Lv3、护卫Lv3 |
| 职能效果 | 最大HP增加，防御成功时回复HP，行动频率：防御+ |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 战车 |
| 职能入手方法 | 破坏者Lv3、护卫Lv3 |
| 职能效果 | MEN增加，行动频率：防御+/防御反击几率100% |
| 作战行动变化 | 防御成功时积极地进行反击 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 司令官 |
| 职能入手方法 | 魔技高手Lv3、护卫Lv3 |
| 职能效果 | 一定几率让四属性的攻击无效化 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 武神 |
| 职能入手方法 | 前锋Lv3、战车Lv3、司令官Lv3 |
| 职能效果 | 防御成功时一定几率使攻击该角色的敌人的AKT与INT减少，行动频率：防御+ |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 舍身斗士 |
| 职能入手方法 | 死灵术士Lv3 |
| 职能效果 | 进入无敌状态，不过HP会不断减少 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 三重王牌 |
| 职能入手方法 | 鬼神Lv3、武神Lv3、圣母Lv3 |
| 职能效果 | 一定几率让敌人的攻击无效化，角色思考等级大幅度提升 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 苍星使者 |
| 职能入手方法 | 元素术士Lv5 |
| 职能效果 | 冰属性与地属性的伤害输出增加，所受的冰属性与地属性伤害5%转换为MP |
| 作战行动变化 | 受到冰属性或地属性的攻击后积极行动 |
| 职能名称 | 太阳使者 |
| 职能入手方法 | 元素术士Lv5 |
| 职能效果 | 火属性与风属性的伤害输出增加，所受的火属性与风属性伤害5%转换为MP |
| 作战行动变化 | 受到火属性或风属性的攻击后积极行动 |
| 职能名称 | 月光使者 |
| 职能入手方法 | 死灵术士Lv5、公主Lv5 |
| 职能效果 | 光属性与暗属性的伤害输出增加，所受的光属性与暗属性伤害5%转换为MP |
| 作战行动变化 | 受到光属性或按属性的攻击后积极行动 |
| 职能名称 | 防卫本能 |
| 职能入手方法 | 防御者Lv7 |
| 职能效果 | HP在10%以下时DEF增加 |
| 作战行动变化 | 处于濒死状态下时开始专心防守 |
| 职能名称 | 一气呵成 |
| 职能入手方法 | 防卫本能Lv3、积极的Lv3 |
| 职能效果 | 行动频率：防御+/防御反击率增加 |
| 作战行动变化 | 防御反击成功后积极行动 |
| 职能名称 | 保持距离 |
| 职能入手方法 | 防卫本能Lv3、积极的Lv3 |
| 职能效果 | 行动频率：防御+/防御反击率增加 |
| 作战行动变化 | 防御反击成功后与敌人保持距离 |

## 回复型

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 急救士 |
| 职能入手方法 | 治疗士Lv5 |
| 职能效果 | 在被攻击时有10%的几率回复一定量的HP |
| 作战行动变化 | 在被攻击后进行紧急回复 |
| 职能名称 | 有胆识 |
| 职能入手方法 | 累计连击数达到10万 |
| 职能效果 | 一定几率回避战斗不能状态 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 不屈 |
| 职能入手方法 | 有胆识Lv3 |
| 职能效果 | 在战斗中可以回避1次战斗不能状态 |
| 作战行动变化 | – |
| 职能名称 | 公主 |
| 职能入手方法 | 骑士Lv3 |
| 职能效果 | 在战斗中每隔一段时间回复一定量的HP和MP，同时观察敌人效果+5 |
| 作战行动变化 | 尽最大可能地减少攻击行动 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 治疗士 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | MP最大值增加 |
| 作战行动变化 | 尽快地进行回复行动，同时抑制其他行动的几率 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 救济者 |
| 职能入手方法 | 治疗士Lv3 |
| 职能效果 | 咒印术的HP回复量增加 |
| 作战行动变化 | 尽全力进行回复 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 十字军 |
| 职能入手方法 | 护卫Lv3、救济者Lv3 |
| 职能效果 | 在战斗中每隔一段时间回复一定量的HP，行动频率：回复异常状态+/复活我方成员+ |
| 作战行动变化 | 增加恢复我方成员异常状态的几率 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 圣母 |
| 职能入手方法 | 元素术士Lv3、圣骑士Lv3、十字军Lv3 |
| 职能效果 | 在战斗中每隔一段时间回复一定量的MP，同时观察敌人效果+10 |
| 作战行动变化 | 守望战场 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 不死者之王 |
| 职能入手方法 | 舍身斗士Lv3、勇往直前ΩLv3 |
| 职能效果 | 通常攻击附加HP吸收效果，行动频率：攻击+ |
| 作战行动变化 | 只要不被光属性的攻击打中，就会积极地攻击敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 精神骇客 |
| 职能入手方法 | 魔力觉醒Lv3 |
| 职能效果 | ATK减少，通常攻击附加MP吸收效果 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 冲击疗法 |
| 职能入手方法 | 十字军Lv5 |
| 职能效果 | 在被攻击时一定几率回复异常状态 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 胆小鬼 |
| 职能入手方法 | 在野外或城镇PA触发点触发蜜琪和莉莉亚的相关PA |
| 职能效果 | DEF与MEN增加 |
| 作战行动变化 | 被敌人攻击之后与该敌人保持距离 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 有仇必报 |
| 职能入手方法 | 累计受到10万以上的伤害 |
| 职能效果 | ATK与INT增加 |
| 作战行动变化 | 被敌人攻击之后使用战斗技能进行反击 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 把握时机 |
| 职能入手方法 | 积极的Lv5 |
| 职能效果 | – |
| 作战行动变化 | 在陷入异常状态时积极使用战斗技能 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 保守的 |
| 职能入手方法 | 消极的Lv5 |
| 职能效果 | – |
| 作战行动变化 | 在陷入异常状态时保守地进行防御行动 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 属性大师 |
| 职能入手方法 | 苍星使者Lv3、太阳使者Lv3、月光使者Lv3 |
| 职能效果 | MP消费量减少，行动频率：咒印术+ |
| 作战行动变化 | 按照敌人的弱点属性来随机应变地进行战斗 |



## 支援型

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 贤者 |
| 职能入手方法 | 魔术士Lv5、治疗士Lv5 |
| 职能效果 | 减少咒印术的咏唱时间，角色思考等级提升 |
| 作战行动变化 | 迅速使用咒印术 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 捉迷藏 |
| 职能入手方法 | 胆小鬼Lv3 |
| 职能效果 | 不被敌人瞄准的效果增加 |
| 作战行动变化 | 不进行显眼的行动 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 挑衅 |
| 职能入手方法 | 同时击败5个敌人 |
| 职能效果 | 被敌人瞄准的效果增加 |
| 作战行动变化 | 进行华丽的行动来吸引敌人的注意力 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 好伙伴 |
| 职能入手方法 | 在除了飞船以外的城镇里触发菲迪尔与维克特尔的相关PA |
| 职能效果 | – |
| 作战行动变化 | 与操作角色攻击同一个目标敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 竞争者 |
| 职能入手方法 | 在除了飞船以外的城镇里触发菲迪尔与维克特尔的相关PA |
| 职能效果 | – |
| 作战行动变化 | 与操作角色攻击不同目标的敌人 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 拦截者 |
| 职能入手方法 | 扰乱者Lv7 |
| 职能效果 | 通常攻击一定几率附加晕眩效果 |
| 作战行动变化 | 积极地进行反击 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 浪费家 |
| 职能入手方法 | 在密德格触发菲欧蕾与艾马森的相关PA |
| 职能效果 | 行动频率：攻击技能+ |
| 作战行动变化 | 尽全力使用技能来攻击 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 节约者 |
| 职能入手方法 | 在东特雷库尔触发蜜琪与菲欧蕾的相关PA |
| 职能效果 | 角色思考等级提升，行动频率：攻击技能– |
| 作战行动变化 | 尽量不使用技能来攻击 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 拉拉队长 |
| 职能入手方法 | 在东特雷库尔触发菲迪尔与蜜琪的相关PA |
| 职能效果 | DEF与MEN减少，我方全体成员的攻击间隔缩短效果增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 名军师 |
| 职能入手方法 | 胜利数500回 |
| 职能效果 | 我方全体成员思考等级提升，角色思考等级大幅度提升，INT增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 迷军师 |
| 职能入手方法 | 一击打出25000以上的伤害 |
| 职能效果 | 我方全体成员思考等级降低，角色思考等级大幅度下降，ATK增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 远程选手 |
| 职能入手方法 | 远距离普通攻击连续命中100次 |
| 职能效果 | 我方成员行动间隔延长效果增加，敌方承运行动间隔缩短效果增加，角色思考等级提升，经验值增加 |
| 作战行动变化 | 妨碍我方成员的行动 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 诡计 |
| 职能入手方法 | 拦截者Lv3 |
| 职能效果 | 通常攻击一定几率附带迷雾效果 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 积极的 |
| 职能入手方法 | 连续5次一击打败敌人 |
| 职能效果 | 爆击发生几率增加，角色的行动间隔缩短效果增加 |
| 作战行动变化 | 积极应战 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 消极的 |
| 职能入手方法 | 连续防御成功30回 |
| 职能效果 | 角色的行动间隔延长效果增加，行动频率：防御+/防御反击几率增加 |
| 作战行动变化 | 消极应战 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 大闹战场 |
| 职能入手方法 | 狂战士Lv5 |
| 职能效果 | – |
| 作战行动变化 | 在敌人数量多时积极使用战斗技能 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 投机取巧 |
| 职能入手方法 | 手下留情Lv3 |
| 职能效果 | – |
| 作战行动变化 | 在敌人数量少时尽可能少用战斗技能 |

## 特殊型

| | |
|---|---|
| 职能名称 | HP爆发 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | HP最大值增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | ATK爆发 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | ATK增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | INT爆发 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | INT增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | DEF爆发 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | DEF增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | MEN爆发 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | MEN增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 爆击 |
| 职能入手方法 | 累计使用了1000次爆击 |
| 职能效果 | 爆击发生几率增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 昏眩 |
| 职能入手方法 | 连击数达到100 |
| 职能效果 | 通常攻击附带晕眩效果几率增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 虎视眈眈 |
| 职能入手方法 | 完成委托“初步的采取委托” |
| 职能效果 | 所获得的金钱量增加，角色思考等级下降，观察敌人效果增加 |
| 作战行动变化 | 消极地抑制攻击行动 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 教官 |
| 职能入手方法 | 在查尔斯・狄格尔触发的安与艾马森的相关PA |
| 职能效果 | 所获得的经验值增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 吟游歌手 |
| 职能入手方法 | 在密德格触发蜜琪与艾马森的相关PA |
| 职能效果 | 所获得的SP点数增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 守财奴 |
| 职能入手方法 | 虎视眈眈Lv3 |
| 职能效果 | 战斗所获得的经验值转化为金钱 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | MP爆发 |
| 职能入手方法 | – |
| 职能效果 | MP最大值增加 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 志工 |
| 职能入手方法 | 完成委托“寻找拉尔托！” |
| 职能效果 | 战斗所获得的经验值转化为SP点数 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 未来小姐 |
| 职能入手方法 | 在野外或城镇PA触发点触发菲欧蕾、艾马森与安的相关PA |
| 职能效果 | ATK与DEF增加，爆击几率降低，被敌人爆击几率增加 |
| 作战行动变化 | 尽全力战斗 |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 道具专家 |
| 职能入手方法 | 使用500次道具 |
| 职能效果 | 使用道具后的冷却时间减少 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 取消爆发 |
| 职能入手方法 | 在东特雷库尔触发菲迪尔与莉莉亚的相关PA |
| 职能效果 | 进行通常攻击时该角色与目标敌人的辅助效果解除，爆击几率降低 |
| 作战行动变化 | – |

| | |
|---|---|
| 职能名称 | 邦尼兔 |
| 职能入手方法 | 完成委托“创造・邦尼兔现象” |
| 职能效果 | 逃跑速度增加 |
| 作战行动变化 | – |

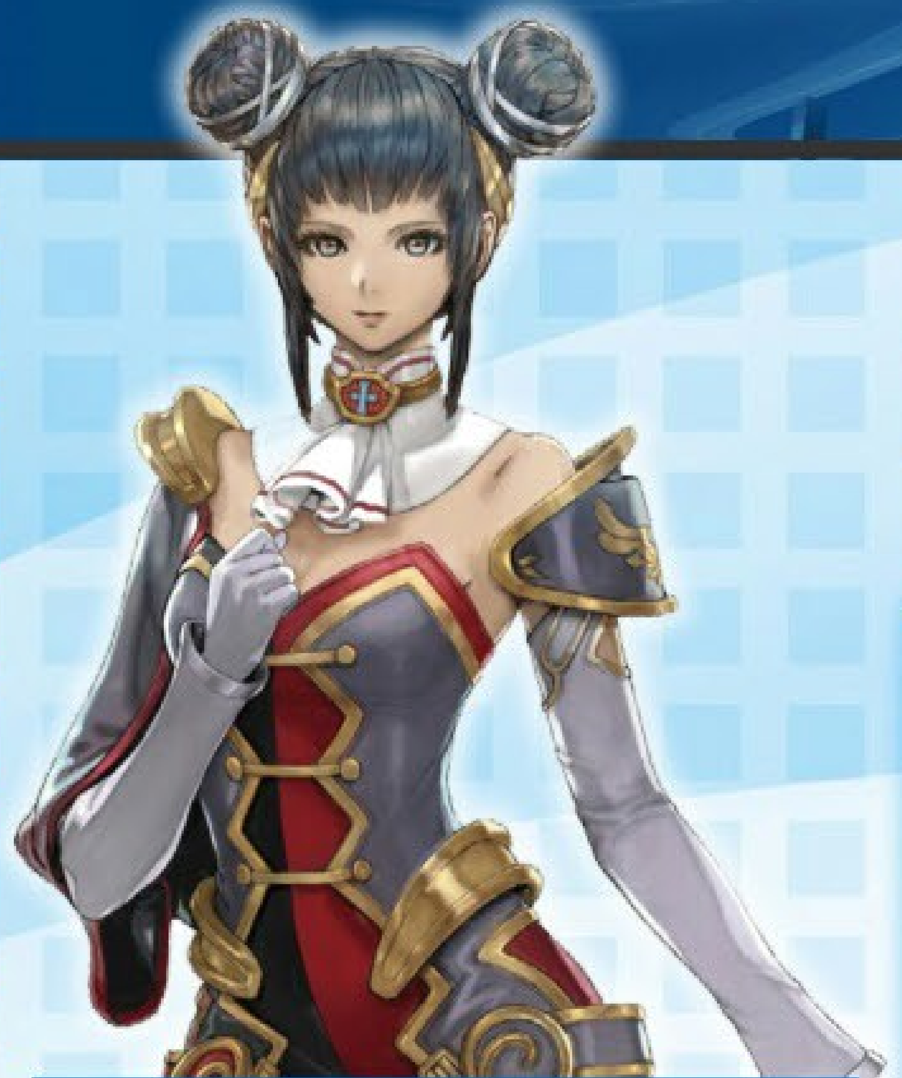
# 战斗记录收藏

## 收集心得

①想要完成个别角色限定的战斗记录时可以考虑把其他角色的战斗模式调整为Manual（切换到其他角色时按下方向键↑键或者↓键）会比较保险一些。

②完成有属性要求的战斗记录时，可以查看一下敌人图鉴来确定各个杂兵的弱点属性，酌情选择自己认为好打的敌人来完成收集。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH



| 达成条件 | 限制角色 |
|---|---|
| 一击的伤害达到500以上 | 无限制 |
| 一击的伤害达到1000以上 | 无限制 |
| 一击的伤害达到5000以上 | 无限制 |
| 一击的伤害达到10000以上 | 无限制 |
| 一击的伤害达到25000以上 | 无限制 |
| 一击的伤害达到50000以上 | 无限制 |
| 一击的伤害达到99999以上 | 无限制 |
| 同时击败2个敌人 | 无限制 |
| 同时击败3个敌人 | 无限制 |
| 同时击败4个敌人 | 无限制 |
| 同时击败5个敌人 | 无限制 |
| 使用菲迪尔的战斗技能气功掌打中3个敌人 | 菲迪尔 |
| 使用蜜琪的咒印术火焰爆炸打中4个敌人 | 蜜琪 |
| 使用维克特尔的黑鹰旋打中3个敌人 | 维克特尔 |
| 使用菲欧蕾的咒印术黑暗吞噬打中4个敌人 | 菲欧蕾 |
| 使用艾马森的棘音打中3个敌人 | 艾马森 |
| 使用安的强力重槌打中3个敌人 | 安 |
| 使用蜜琪的小攻击或者大攻击或者防御反击来打倒敌人 | 蜜琪 |
| 使用菲欧蕾的防御反击来打倒敌人 | 菲欧蕾 |
| 使用蓄力冲击来打倒敌人 | 无限制 |
| 使用战斗技能来打倒敌人 | 无限制 |
| 使用攻击类道具来打倒敌人 | 无限制 |
| 让菲迪尔使用冰属性的攻击打倒冰属性弱点的敌人 | 菲迪尔 |
| 让蜜琪使用地属性的攻击打倒地属性弱点的敌人 | 蜜琪 |
| 让维克特尔使用火属性的攻击打倒火属性弱点的敌人 | 维克特尔 |
| 让菲欧蕾使用暗属性的攻击打倒暗属性弱点的敌人 | 菲欧蕾 |
| 让艾马森使用光属性的攻击打倒光属性弱点的敌人 | 艾马森 |
| 让安使用风属性的攻击打倒风属性弱点的敌人 | 安 |
| 在队伍全员无伤的情况下战胜 | 无限制 |
| 在30秒以内结束战斗 | 无限制 |
| 在20秒以内结束战斗 | 无限制 |
| 在10秒以内结束战斗 | 无限制 |
| 在3秒以内结束战斗 | 无限制 |
| 达成10连击 | 无限制 |
| 达成50连击 | 无限制 |
| 达成100连击 | 无限制 |
| 达成250连击 | 无限制 |
| 达成500连击 | 无限制 |
| 用艾马森的长距离通常攻击连续10次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算 | 艾马森 |
| 用艾马森的长距离通常攻击连续50次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算 | 艾马森 |
| 用艾马森的长距离通常攻击连续100次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算 | 艾马森 |
| 用艾马森的长距离通常攻击连续250次命中敌人，如果中途没有命中的话就要重新开始计算 | 艾马森 |
| 连续防御5次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续防御10次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续防御30次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续防御50次敌人的攻击，中途防御失败的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续使用5次爆击，中途出现非爆击攻击的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续使用10次爆击，中途出现非爆击攻击的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续使用25次爆击，中途出现非爆击攻击的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续使用50次爆击，中途出现非爆击攻击的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续5次把HP全满的敌人一击必杀，如果中途攻击了HP并非全满的敌人就要重新开始计算 | 无限制 |
| 连续10次把HP全满的敌人一击必杀，如果中途攻击了HP并非全满的敌人就要重新开始计算 | 无限制 |

| 达成条件 | 限制角色 |
|---|---|
| 连续20次把HP全满的敌人一击必杀，如果中途攻击了HP并非全满的敌人就要重新开始计算 | 无限制 |
| 使用操作角色连续5次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 使用操作角色连续10次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 使用操作角色连续20次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 无限制 |
| 操作蜜琪连续5次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 蜜琪 |
| 操作维克特尔连续5次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 维克特尔 |
| 操作菲欧蕾连续5次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 菲欧蕾 |
| 操作艾马森连续5次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 艾马森 |
| 操作安连续5次对最后一个敌人进行最后一击，如果其他同伴进行了最后一击的话就要重新开始计算 | 安 |
| 累积连击数达到1000 | 无限制 |
| 累积连击数达到10000 | 无限制 |
| 累积连击数达到100000 | 无限制 |
| 累积连击数达到1000000 | 无限制 |
| 累积输出的伤害值达到99999 | 无限制 |
| 累积输出的伤害值达到9999999 | 无限制 |
| 累积输出的伤害值达到99999999 | 无限制 |
| 累积输出的伤害值达到999999999 | 无限制 |
| 所受的伤害累积达到1000 | 无限制 |
| 所受的伤害累积达到10000 | 无限制 |
| 所受的伤害累积达到100000 | 无限制 |
| 所受的伤害累积达到1000000 | 无限制 |
| 累积使用了100次爆击 | 无限制 |
| 累积使用了1000次爆击 | 无限制 |
| 累积使用了10000次爆击 | 无限制 |
| 让敌人陷入中毒状态100次 | 无限制 |
| 让敌人陷入麻痹状态100次 | 无限制 |
| 让敌人陷入封印状态100次 | 无限制 |
| 让敌人陷入晕眩状态100次 | 无限制 |
| 让敌人陷入冻结状态100次 | 无限制 |
| 让敌人陷入迷雾状态100次 | 无限制 |
| 让敌人陷入诅咒状态100次 | 无限制 |
| 打倒了100个敌人 | 无限制 |
| 打倒了1000个敌人 | 无限制 |
| 打倒了10000个敌人 | 无限制 |
| 进行了100场战斗 | 无限制 |
| 进行了500场战斗 | 无限制 |
| 进行了1000场战斗 | 无限制 |
| 战斗胜利了10次 | 无限制 |
| 战斗胜利了100次 | 无限制 |
| 战斗胜利了500次 | 无限制 |
| 战斗胜利了1000次 | 无限制 |
| 使用了100次防御反击 | 无限制 |
| 使用了100次超蓄力冲击 | 无限制 |
| 使用了1000次蓄力冲击 | 无限制 |
| 使用了1000次咒印术 | 无限制 |
| 在战斗中使用了100次道具 | 无限制 |
| 在战斗中使用了500次道具 | 无限制 |
| 在战斗中使用了1000次道具 | 无限制 |

# 奖杯攻略

## 奖杯综述

| 奖杯总数 | 41 | 铜杯 | 22 | 银杯 | 16 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

本作的奖杯难度不大，但是很耗时间，战斗记录收藏可以周目继承而且多为刷的东西所以问题不大。比较折腾的是图鉴的收集，道具图鉴需要利用创造合成来反复刷，敌人图鉴由于有需要打三次才能拿完信息的加百列·塞莱斯塔和至高女王，而且两个与难度有关的奖杯不能够一次性获得，所以三周目是不可避免的。

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 5/10 |
| 白金所需时间 | 100小时以上 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 3次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |



### 星海游侠 5

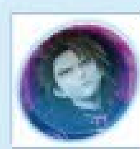


**取得条件：**获得除该奖杯之外的所有奖杯



### 斯塔尔的英雄

**取得条件：**流程奖杯



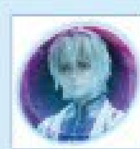
### 击破帕威恩

**取得条件：**流程奖杯



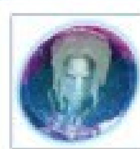
### 击破迪尔·斯尔

**取得条件：**流程奖杯



### 击破托拉斯

**取得条件：**流程奖杯



### 击破阿尔玛将军

**取得条件：**流程奖杯



### 与天敌对者

**取得条件：**在隐藏迷宫“苍帝的回归”打倒加百列·塞莱斯塔



### 斩杀神之者

**取得条件：**在隐藏迷宫“天舞的降临”打倒至高女王

**奖杯说明：**以上两个奖杯为本作的隐藏 BOSS 相关奖杯。如果实在是打不过的话推荐使用前文的提到无敌职能“舍身斗士”，手控蜜琪负责补血，顺便打一些输出，剩下的让队友慢慢打就行了。



### 理想的未来

**取得条件：**达成与蜜琪的结局

### 承袭决心

**取得条件：**达成与维克特尔的结局

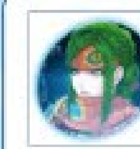
### 我的优先事项

**取得条件：**达成与菲欧蕾的结局



### 航向银河

**取得条件：**达成与艾马森的结局



### 两人独有的时间

**取得条件：**达成与安的结局



### 之后的莉莉亚

**取得条件：**达成与莉莉亚的结局

**奖杯说明：**以上为角色结局相关的奖杯。角色结局与最终战前各角色和菲迪尔之间的亲密度有关，亲密度的增减与触发各角色 PA 以及在 PA 里的选项有关。同时能够通过合成来合出增加亲密度的“迷魂药罐”以及降低亲密度的药品来调整队友同伴的亲密度，调整完之后再去打一次最终战即可。



### 传说的起点

**取得条件：**开始二周目



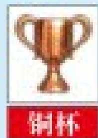
### 怒涛的一击

**取得条件：**使用一次蓄力冲击

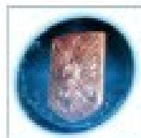
### 反击的猛火

**取得条件：**使用一次防御反击

### 我们的战斗才正要开始

**取得条件：**在战斗中逃走一次

### 识相的人

**取得条件：**在剧情（包括PA）里使用队伍技能“情绪表现”

**奖杯说明：**队伍技能“情绪表现”的获得方法是完成中央雷斯里亚的委托“我想制作假牙”，交纳5个野狼的牙即可，在雷斯里亚平原刷独角狼可以获得。

### 迈向遥远的顶点

**取得条件：**任一角色的等级达到255级

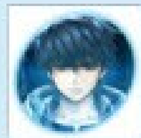
**奖杯说明：**需要在通关后解锁最后一个队伍技能才能解除等级上限，解锁之前的等级上限为99级。

如果不想四处跑的话推荐解锁队伍技能“陶笛”（需要完成桑提罗尔的委托“光泽的采取委托”），在隐藏迷宫里刷是比较方便，推荐装备为职能“教官”，同时把蓄力量表全部攒成红色并攒满到500%，在隐藏迷宫的任意一个杂兵出现地点刷杂兵，当杂兵被打倒之后使用陶笛，之后杂兵又会在原地里出现，可以反复刷。

### UNIVERSE 通关

**取得条件：**以UNIVERSE难度通关游戏

### CHAOS 通关

**取得条件：**以CHAOS难度通关游戏

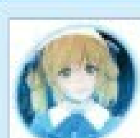
**奖杯说明：**以上两个难度需要通过一周目之后才会解锁，由于二周目游戏不会继承除了战斗记录收藏和图鉴之外的东西，所以通关两个难度时可以不理会支线，直奔主线结局而去。

如果感觉难度太高，那么撑到安入队之后慢慢刷SP点数来合成无敌职能“舍身斗士”是一个不错的选择，由于这两个奖杯不要求其他内容的完成率，所以合成出无敌职能“舍身斗士”及其配套的职能并将它们升满级就能打得比较轻松一些。

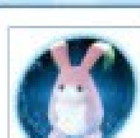
### 初次体验

**取得条件：**使用了一次配方合成

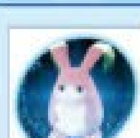
### 成为威琪二代

**取得条件：**制作了合成菜单的所有物品

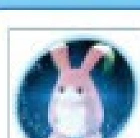
### 孤傲的研究家

**取得条件：**使用创造合成制作出最贵重的药品

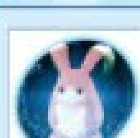
### 食材大师

**取得条件：**使用创造合成制作出最贵重的食材

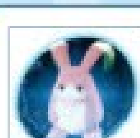
### 炼金大师

**取得条件：**使用创造合成制作出最贵重的金属

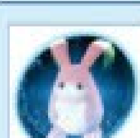
### 大地恩惠

**取得条件：**使用创造合成制作出最贵重的自然物

### 知识探求者

**取得条件：**使用创造合成制作出最贵重的魔法材料

### 名匠封号

**取得条件：**使用创造合成制作出最贵重的机械

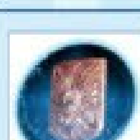
**奖杯说明：**以上为创造合成相关的奖杯。最快的方法就是在隐藏迷宫里收集相关素材，在合成时保持“品质为50，不纯为0”的状态即可。

### 失败为成功之母

**取得条件：**使用创造合成制作出不能制作的东西

**奖杯说明：**制作出不纯物质达到50或者超过50以上的道具。

### 获得真传

**取得条件：**学会所有的蓄力冲击与咒印术

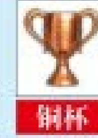
**奖杯说明：**在获得解锁宝箱用的队伍技能“开锁”（需要完成中央雷斯里亚的委托“消灭艾塔隆残党”）之后在重新跑各地图就能够拿到一些漏掉的上锁宝箱，在上锁宝箱里的道具大多都是角色的技能树。

### 当红巨星

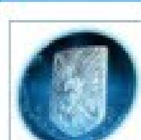
**取得条件：**拿到所有的职能

**奖杯说明：**获得方法见上文的职能一览。刷SP的推荐配置是职能“教官”Lv9、职能“吟游诗人”Lv9、职能“志工”Lv9以及两个在宝箱和支线里可以拿到的饰品“修炼之证”，在通关之后去最终迷宫或者隐藏迷宫找一个效率比较高的杂兵群，配合陶笛来反复刷即可。

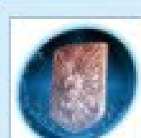
### 战斗记录 50%

**取得条件：**战斗记录的完成率达到50%

### 战斗记录 Complete

**取得条件：**战斗记录的完成率达到100%

### 敌人图鉴 50%

**取得条件：**敌人图鉴的完成率达到50%

### 敌人图鉴 Complete

**取得条件：**敌人图鉴的完成率达到100%

**奖杯说明：**由于隐藏迷宫的加百列·塞莱斯塔和至高女王的全收集需要到第三个周目才结束，而且敌人图鉴的完成度可以周目继承，所以在第二或者第三个周目的流程里花时间多跑跑其他地方的地图来看看那些地图有没有更新新的敌人。同时别忘了被遗忘的大教堂每个阶段的BOSS也是分开计算的，跑地图的同时可以顺路刷一下被遗忘的大教堂来看看BOSS有没有更新。

### 道具图鉴 50%

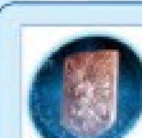
**取得条件：**道具图鉴的完成率达到50%

### 道具图鉴 Complete

**取得条件：**道具图鉴的完成率达到100%

**奖杯说明：**道具图鉴的收集首先要做到的就是百分之百开宝箱、刷出杂兵的所有掉落物以及完成所有委托，这样一来就能够完成大部分的收集。剩下的道具只能够通过创造合成才能拿到，善用队伍技能“陶笛”来刷材料不停反复尝试即可，在尝试合成高级的道具时建议事先找个存档点来方便使用S/L大法。

### 委托 50%

**取得条件：**委托的完成率达到50%

### 委托 Complete

**取得条件：**委托的完成率达到100%





# クロバラノワルキューレ
Black Rose Valkyrie

本作是由藤岛康介做人设，Compile Heart 开发的一款 RPG，此公司近年推出了不少新 IP 足以表明其野心，那么前期宣传力度较大的本作表现如何？下面就随着攻略来了解一下吧，由于游戏内容随机性较多，面谈内容无法列全，请读者们谅解。

文 果汁　美编 Juxi

| PS4 | | |
|---|---|---|
| 黑蔷薇的女武神 | Compile Heart | 角色扮演 |
| クロバラノワルキューレ | | 日版 |
| 2016年7月21日 | 1人 | 对应年龄：15岁以上 |
| 下载版售价为：6912日元 | | 无对应周边 |

## 基本操作

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动、项目选择 |
| □ | 先制攻击/防御、发动支援防御、全体一齐攻击 |
| ○ | 确认 |
| △ | 呼出主菜单、查看项目详细情报，对话履历/发动对象一齐攻击 |
| × | 取消/跳跃/跳过演出 |
| R1 | 切换项目、基地移动楼层/跳过演出 |
| R2 | 调整视角 |
| L1 | 切换项目、基地移动楼层/调整视角 |
| L2 | 确认建模/调整视角 |
| OPTIONS | 查看地图/进入或取消自动模式 |
| 触摸板 | 查看教程 |

## 系统详解

### 主界面

**装备**：确认或变更装备。

**スキル**：确认或使用技能（アーツ）、设置连段（コンボ）、设置个人能力（アビリティ）。

**アイテム**：确认或使用道具。

**ステータス**：确认人物能力值、提升人物能力值或变更个人能力。

**フォーメーション**：确认或变更战斗阵型。

**战术**：确认或变更角色战术，为自动模式调整行动方向。

**评价**：确认队员给予的评价（即好感度）。

**データベース**：确认作战任务、记录、敌人情报、角色情报和教程。

**システム**：存读档、变更设置、变更难易度、返回标题。



### 基地设施功能

**司令室**：接受、报告作战任务。

**开发室**：进行道具、装备、武器配件的开发，强化角色的武器，也可以提供怪物掉落的物品换取战果（金钱）和素材。服装的强化和修补、缝制新衣服也在此进行。

**治疗室**：消耗一定时间恢复角色的疲劳值。

**资料室**：使用战果或勋章换取道具、作战阵型、技能、道具或服装设计图等实用物品。

**アサヒの自室**：可以休息到指定时间段。




### 战斗系统

本作采用行动顺序根据时间流逝而移动的指令型战斗系统，无论是敌我方，行动顺序都一直处于移动状态，因此经常会发生攻击交错、敌方乱入等情况。

#### 行动槽（タクティカルウエイトゲージ）

左方的行动槽显示人物的行动状况，角色图标在此槽上移动，移动速度受角色能力值的“速さ”影响。一旦我方角色图标到达行动点时就能选择指令。选择好指令后角色图标便会继续向上方的“攻击等级”处移动，不同的指令都有着不同的对应等级，基本来说效果越明显的行动，攻击等级也就越高。比如高威力的连携技能就需要到



达 Lv.4 处才能发动。

行动结束后的角色，图标移动速度到达最上方前会加快，到达行动槽顶点后就会再次返回最下方，开始新一轮的行动。进行攻击时受攻击方的移动会停止。敌人和我方全员都没有到达行动点前可以按 R1 加快移动速度，对战斗节奏缓慢的本作来说是很常用的功能。




敌方的行动可以通过敌方图标查看，图标左下的数字代表敌人的行动次数，包围数字的颜色框则代表图示的行动种类。

## 战斗界面

**アタック：**普通攻击，由各种小技能组成的连段，分为 3 个攻击等级，○对应 Lv.1；△对应 Lv.2；□对应 Lv.3，等级越高的攻击威力越大，连段可在主菜单处设置。

**チャージ：**此指令的攻击可以让敌方图标往下移动一段距离。

**アーツ：**使用技能、必杀技。满足连携技能发动条件时右方会显示“连携可能”。

**イグニッション / オーバードライブ：**消耗 TP 发动，根据点数不同追加的 Buff 也不同，オーバードライブ必须在イグニッション发动后才能启动，详情后文解释。

**フォーメーション：**消耗 1 点 TP 变更作战阵型。

**入れ替え：**交换前后卫角色。

**アイテム：**使用道具。

**オート设定：**设置角色自动行动时采取的行动方向。

**离脱：**逃跑。



①HP，生命值。

②AP，行动值，用于发动技能。

③TP，用于启动点火状态（イグニッション）和过载驱动（オーバードライブ）、变更阵型、使用支援防御和使用必杀技。

④衣装耐久度与疲劳度，上层为衣装耐久度，耐久度下降后抵挡伤害的效果会变弱，并且掉至一定值时会发生衣装破坏的效果（约定俗成的爆衣系统），疲劳度在后文“点火状态与过载驱动”部分解释。

## 连段（コンボ）



①没有装备该连段技能要求的武器。

②射程不足或射线上存在别的敌人，比如同一射线上后排的敌人就不能用近战打到，必须先打倒前方的敌人。

③敌人进入狂暴化状态时连段也会终止。

CH 社常用的系统，每个攻击等级都可以设置 4 个连段技能组成完整连段，第 5 段的 EX 攻击需要敌人进入破防状态时才会发动。设置连段需要消耗角色的 CP，当升级提升角色能力值时可以习得新的连段，同时 CP 最大值也会增加，这样就能装备更强力的连段。连段是战斗的基本，玩家需要优先习得必要的连段和合理设置才能减低战斗难度。有以下 3 种情况使得连段失效。

**连段变化（ライオットコンボ）：**从第二个连段开始，就能根据上一个连段的种类发生“连段变化”。连段变化能够提升连段的性能，满足连段变化的条件时连段图标便会产生光圈，积极瞄准连段变化设置连段是十分必要的，玩家也可以据此决定角色的培育方向。



## 角色升级、能力值提升

本作存在自选提升角色能力值的设定，因此角色可以根据玩家爱好制定培育方向。在主菜单的“ステータス”项目按△键就能进入能力值提升界面。提升能力值需要消耗 BP 和 PP 值。其中 BP 是角色升级时获得的，由该角色独自占有。PP 则是全队共享的，完成作战任务可以获得。

提升六项基础能力不仅能让角色提高相应的能力值，还能习得新连段和必杀技，当能力槽显示“S”标记时便代表再投入一点就能习得新技能。个人推荐 BP 和 PP 值积蓄到一定程度再去提升能力，因为这样能判断新技能的习得时机，技能越多角色才会越强。

## 装备界面、武器系统



装备界面能查看人物能力值和装备情况，本作的人物武器是固定的，统称为 T·C·S 亦即“**ワルキューレ**”。武器不仅能近战，还能搭配不同种类的枪械进行远程

攻击。

如下图所示，**メイン**射击一项分为3种不同的射击类型，影响角色的“射击攻击”威力，玩家可以从3种射击武器中选择一种，不同射击武器能够使用的技能也不同，通常选择哪种射击武器可以按照角色习得的能力加成来选择。以下三个配件需要通过在基地开发室进行“开发”才能获得，早期切记要装备满。每个配件都有其特殊功能，玩家需要配合角色挑选。

**スナイパ－ライフル：**影响副射击威力。

**ミサイル：**影响特殊攻击的威力。

**シ－ルド：**持有减少伤害的效果。

配件有重量设定，一股脑选择强力的配件会导致武器超重，超重会使角色的行动槽上涨速度变慢。




## ◈ 破防与破防终结（ガ-ドブレイク&ブレイクオ-バ-）

敌人存在防御槽，我方给予伤害后防御槽便会逐渐减少。当防御槽降到0时敌人就会进入破防状态（界面显示“Guard Break”），在破防状态下打倒敌人算作破防终结（界面显示“Break Over”）。

把敌人打至破防状态能获得许多优势，破防状态下我方的连段会追加第5段的EX攻击，并且有几率触发援护追击，必杀技和连携技能的伤害也会提升。当破防终结发生时，取得的经验值和战果会增加，还会发生通常情况下不会出现的“特别掉落”（敌人掉落额外物品）。特别掉落关系到开启敌人情报，由于主线任务会出现分析敌人情报的“解析”类任务，因此玩家要积极瞄准破防终结。当敌人图标到达行动槽最上方时，破防状态就会解除，防御槽也恢复到满值。

## ◈ 作战阵型（フォ-メ-ション）

本作共有8个队员可用，分别为前卫（战斗角色）4人和后卫（援护角色）4人。装备不同的阵型就能发动各种各样的效果，比如近战威力提升，远程威力下降等，要发动阵型效果必须4名前卫健在，有战斗不能的队员出现的话阵型效果便会消失。阵型还与高威力的连携技能相关，连携技能会限定使用某种特定阵型才能发动。阵型可在基地的资料室购买。

**后卫的作用：**①在介绍破防的时候曾提过援护追击（**サイドアタック**）的概念，援护追击便是由后卫发动的，其发动概率随着前卫的TP值增加而提升。当前卫的TP值达到3的时候，援护追击必定发生。除了单个后卫发动的援护追击外，还有全后卫队员一同发动的追加攻击（**アディショナルアタック**），追加攻击可以选择针对单个敌人也可以攻击全体。追加攻击可以和援护追击一起发动，并和援护追击一样发动概率随着前卫TP增加而提升，但并不会达到100%。




②后卫还有一个最重要的功能就是援护防御（**サポ－ト防御**），当敌人使用技能攻击我方时，只要目标对象持有1点以上TP便可以发动完全抵挡伤害的援护防御。援护防御消耗1点TP，对于难度较高的战斗十分有用。但援护防御也不是万能的，如果敌方使用范围攻击技能，援护防御就只能保护发动对象，另一个只能不幸吃下伤害。

## ◈ 点火状态与过载驱动（イグニッション&オ-バ-ドライブ）

“女武神”系统自带的强化功能，消耗一定TP便能发动点火状态，在3回合内提升自身能力。除了提升能力值外，还会发生追加的特殊效果，比如消耗1TP的点火状态就能免疫异常状态，2TP的点火状态还会追加一个免疫服装伤害的效果，消耗的TP越是多，附加的特殊效果就越为强力。当点火状态解除后，下一个回合不能再次进入点火状态。玩家也可以自行选择解除点火状态，选择冷却（**ク－ルダウン**）指令即可，冷却后下一回合同样不能再次点火。

点火状态后还有一个更强力的过载驱动，必须先发动点火才能进入过载驱动状态。发动过载驱动需要消耗1TP，3回合内能力大幅度强化，经过3回合自动解除，但在解除的那个回合不能行动。和点火同样，下一回合不能再次发动，在过载状态下不能更换前后卫。

**疲劳度：**发动点火和过载均会积累角色的疲劳值，当疲劳值达到最大时角色便会自动解除点火或过载状态，而且积累到一定程度时便不能发动过载驱动。疲劳值可以在基地的治疗室恢复，不过会消耗时间。角色在行动和受到攻击时也会积累疲劳值，不过没有发动强化状态的时候积累得多。




## ◈ 部位破坏与集弹率

较强或BOSS级的敌人会有部位设定，部位和本体一样拥有HP，当部位的HP降至0的时候就会发生部位破坏，部位以黄色槽显示。当敌人拥有完整的部位时，会为它带来各种各样的强化效果或攻击方式，因此破坏掉部位的话就能削弱敌人，一味攻击本体的话反而可能没有破坏部位的效果好。选择攻击对象时按↑、↓键就能选择目标部位，给予部位伤害时也会给本体造成伤害，不过要注意部位也有射程设定，要求的射程不足时就不能攻击到该部位。每破坏一个部位，取得的经验值和战果也会增加，如果把敌人的部位完全破坏的话还能进入全破坏状态，这时即使不用破防打倒敌人也会算作破防终结。

集弹率是射击武器的设定，集弹率低的话攻击敌方部位时伤害就会分散到其他部位上，对部位破坏效率造成影响。

## 属性与异常状态

本作的攻击技能都带有某种属性，而无论敌我方都存在属性耐性值，某属性数值越高代表耐性越低，超过 100 就是弱点属性。面对异常状态时，持有该状态耐性的话持续回合也会减少。

### ●基本属性与附加属性




### ●异常状态

| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 炎烧 | 3回合内每回合产生伤害，并降低“技术”、“知识”、“俊敏”属性 |
| | 感电 | 3回合内每回合产生伤害，并降低“速度”、“命中率”、“回避率”属性 |
| | 毒 | 3回合内每回合产生伤害 |
| | 暗暗 | 3回合内命中率下降，不会发生暴击 |
| | 恐慌 | 3回合内不能使用点火和过载驱动，如果已经在发动中那么便会强制解除 |
| | 即死 | 字面意义，马上战斗不能 |
| | 冻结 | 3回合内每回合产生伤害，并降低“格斗”、“射击”、“体力”属性 |
| | 睡眠 | 陷入沉睡，行动不能，睡眠期间受到的攻击会变成暴击 |
| | 麻痹 | 3回合内不能采取任何行动，并且不能回避敌方攻击 |
| | 疾患 | 3回合内每回合AP减少 |
| | 丧失 | 3回合内不能使用技能，包含此队员准备发动的连携攻击也不会发动 |
| | 迟延 | 3回合行动槽的上升速度会减半 |

# 其他

## 面谈系统

面谈系统可算是本作宣传的一个重点，不过实际上对剧情不会有太大影响，毕竟说谎者不等于背叛者。面谈的主要目的是让队员们讨论一个话题，并谈谈对其他队员的想法，玩家需要从这些对话中找出矛盾的部分，从而推理出在这个话题中说谎的队员，最后作成一份报告书提交上级。每次面谈都限定了质问的次数，一般情况下不足以让玩家能详细对比证言矛盾之处，想要完美的话只能通过 SL 大法记录证言。

**面谈的步骤**：①选择面谈对象→②和对象谈话，记录下证言与情报→③对比证言中的矛盾，进行推理→④选择说谎者，并列出矛盾的证言完成报告书。

面谈从流程第五章开始正式出现，作为根据的证言最多能选择 4 个，由于真假证言都只有一个的话不能作为根据，因此玩家要选择 2 个以上的“真证言”才算站得住脚。当然也存在谁也没有说谎的面谈话题，这时候就可以提出“该当者なし”的报告。报告的内容是否正确，可以根据在下一章的面谈部分里是否得到奖励而判断。在面谈中玩家可以使用“里付け搜查”，成功的话就能找出一个绝对正确的证言，对推理非常有帮助。叶月入队后还可在面谈前调查队员的情报。

## 昼夜与月龄

在迷宫探索时，经过一定时间就会切换昼夜，虽然迷宫内不会即时切换，但一出迷宫便会发生时间变化。夜晚的敌人会变得更强大，并且会出现夜晚限定的怪物。时间可以在基地的**アサヒの**自室自由调整。

除了昼夜外，还存在月龄的设定，从新月到满月的月龄皆有显示。月龄对出现的敌人有影响，满月之夜时大地图会出现稀有敌人，新月之夜时迷宫内会出现稀有敌人。

## 评价系统

俗称好感度。在支线剧情或主线剧情的选项中可以增减，最高 5 星，评价高低影响个人结局，还影响面谈次数。听取评价时按下 R2 可以听到黑化人格的评价，很爽。



# 角色评价

**注：必杀技习得能力值分配一栏仅保证必定习得该必杀技，不保证为最大效率。必杀技的习得只与 3 项能力值有关系（风见例外）。**

## 白峰アサヒ



标准的主人公角色，各项能力都较为平均。30 级习得的一击硬化、35 级习得的体现强化和 46 级习得的必刀不动保证其格斗系的输出。加上带有回复集中、危机升华等站得住脚的技能，无论是作为单体输出还是肉盾都非常值得期待，更何况是每场战斗都全勤，推荐培育。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 21 | 7 | 9 | 15 | 8 |

## 八云アイ



和白峰较为相似，都是平均型的角色。具备格斗和射击的潜能，但 32 级习得的爆弹硬化为其增加了特殊系的培育方向。总体来说特色不是很明显，但胜在处于万金油地位，还是值得培育的。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 7 | 8 | 21 | 15 | 6 |

## ク-＝フランソン



后期的绝对主力输出，具有知识天赋，不仅加强特殊系导弹技能的输出，还兼具范围回复等重要职责，可以说是必定上场的角色。遗憾的是 HP 相当低，属于重点保护对象。因为后期的敌人都很难把防御槽削至 0，导弹系技能的广范围、高威力的作用非常明显，习得必杀技后直接把点数往知识上加即可。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 30 | 21 | 21 | 6 |

## 柊ユエ



因为初期就拥有回复技能，想必是长期与玩家打交道的角色。同样是兼具格斗和射击的潜能，但从可习得能力来看并非属于输出型的角色，28 级习得的副击发生能大幅提升炎烧、冻结和感电这种实用异常状态的赋与率，再加上专用技能能动新进，作为战场的扰乱役是个不错的选择。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 7 | 6 | 21 | 15 | 8 |

## 风见ナオユキ



肉盾型角色，也拥有格斗潜能，但早期可习得的能力相当少，成型速度偏慢。但有一个绝对的优势是必杀技习得要比其他人简单，只需要兼顾格斗与体力。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 21 | 6 | 8 | 4 | 7 |

## 一之宫ルナ



偏向射击的角色，作为早中期的输出十分可靠，但可惜到后期较为乏力，而且 HP 过低也是一个大问题。不过专用技能战斗富豪倒是很适合赚钱和练级的时候携带。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 6 | 7 | 15 | 21 | 15 |

## 筱原ケンゴ



初期拥有回复异常状态的技能，但除此以外就找不到特别突出的优点。再加上离队几率相当高，不推荐培育。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 7 | 21 | 12 | 15 | 14 |

## アマル＝フランソン



特化格斗能力的角色，40、41 级习得的专用技能近接强化和近接必中大大增强了格斗输出能力，可惜成型较慢。但早期便能习得外装破坏，对破坏敌人的防御槽有奇效，喜欢格斗输出的玩家可以培育。因为具有回复集中，还算是能当半个肉盾的。

必杀技习得能力值分配

| 格斗 | 体力 | 知识 | 射击 | 技术 | 俊敏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 9 | 5 | 15 | 8 | 21 |

## 叶月カナ



入队最晚的角色，但却是继**ク－**后的特殊系输出好手，而且 HP 成长要比**ク－**高，也是重点培育对象。本身定义是辅助型的角色，因此范围回复、范围异常状态恢复、Buff 技能应有尽有，是个从性能和外表上都挑不出什么问题的角色。

**注：入队时已习得必杀技。**

# 流程攻略

注：开始流程前可前往 PSN 商店下载免费的 ACID 特别体验入队套装，里面有许多有用的道具。

## 第一章

开篇为系统提问，提问过后男主角到达配属地，接着会触发两场教学战斗。

**第一战**：对战单体キメラ，观看完教程即可自由行动。由于现在 Lv3 的组合攻击还没有开放，直接使用 Lv1 的攻击即可轻松胜利。

**第二战**：八云アイ参战，开启チャ－ジ、技能指令。虽然敌人变成了三个，但依然没什么威胁，持续使用 Lv1 的攻击就能胜利。

第二战结束后独立游击试验队集合，筱原少将会介绍关于キメラ的事项，和直属上司小长谷ミヤコ打过招呼后进入基地行动教学。先在 3F 熟悉各个设施的功能，然后按 L1 或 R1 前往 4F 和所有队员会面，全部感叹号剧情都观看过后返回 3F 的本部长室触发剧情。第二天剧情后前往 3F 的司令室，接下初任务后可选择出击，出击前可以先观看绿色感叹号的支线剧情。注意此处在ランドリ－ル－ム的支线剧情里，ケンゴ会和你商量是否举行亲睦会，选择“やる派”就会触发后面和叶月商量的剧情，并在剧情进行到“ヒビキ公园 彩り广场”后会触发亲睦会的支线剧情，选择“やらない派”就没有这段剧情。



进入大地图后前往主线目标的ヒビキ公园（主线目的地会在右上角小地图以红色感叹号表示）。先进主菜单选择“フォ－メ－ション”调整队伍，建议把ユエ、アマル放入前卫，这两名队员均有回复技能，而筱原ケンゴ则拥有解除异常状态的技能，可看情况进队，其他待机角色也要配置在后卫位置方便触发追击。准备好后就可以进入目的地的紫圈按〇进入迷宫。



### ★ヒビキ公园 雨形池广场

小地图需要自行踏破才会显示出来，迷宫内的小怪不难对付，只要队伍平均 5 级就能轻松碾压。来到深处桥边就能触发 BOSS 战，

#### BOSS マッドマンティス

BOSS 身边有 3 个杂兵，杂兵的攻击会给我方造成暗暗状态，推荐队伍里放入筱原**ケンゴ**，不然攻击大几率 MISS 的话会很麻烦。BOSS 的 HP 很少，可以使用技能率先解决掉再对付剩下的杂兵，由于使用技能进行输出便足够了，TP 点全部用于进行支援防御即可。

### ★イチノミヤ陆军基地

胜利后返回基地前往司令室接任务，完成以下 5 个必须任务才能推动接下来的主线剧情。之前公园里还不能回收的保护遗失物此时已经可以获取了，记得在完成任务的时候回收。很多目标的位置可以在查看作战任务时按△键查看具体位置，达成 5 个必须任务后返回司令室报告，这样司令室就会出现主线的红色感叹号标记。



**必须任务**

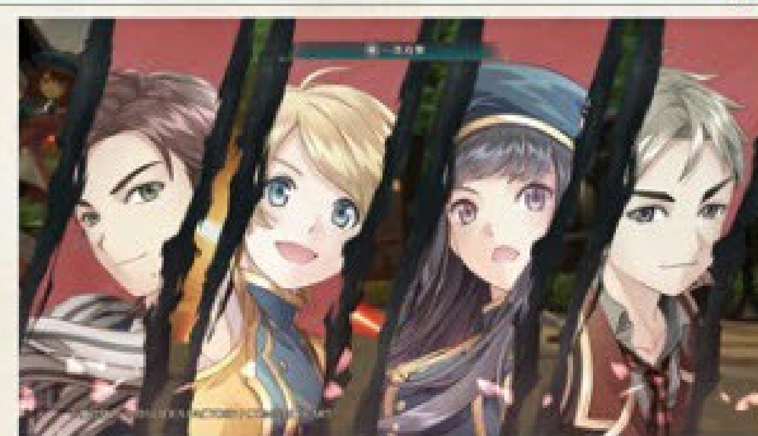
| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第一次讨伐任务 | 讨伐マッドマンティス | 目标位于ヒビキ公园・彩り广场区域（BOSS战过后的区域），限定夜晚登场，就在区域初始位置右方 |
| 第二次讨伐任务 | 讨伐4只イトツムギ | 位于ヒビキ公园，外形为蜘蛛 |
| 血清研究 | 提交2个毒液 | ヒビキ公园内キメラ・ビ—的掉落物，外形为蜜蜂，触发破防击破更容易掉落 |
| 第一次兵装开发协力要请 | 提供500战果 | 完全其他任务或进行战斗能获得战果报酬 |
| 第一次哨戒任务 | 到达センキョウ大桥 | 位于大地图的カナサキ区域，具体位置可查看任务说明 |

### ★ヒビキ公园 彩り广场

向小长谷报告完毕后可返回アサヒの自室触发主线，支线剧情也有所更新。接下来前往ヒビキ公园的彩り广场区域，之前在做必须任务时触发了传送点的话就可以直接传送过去了，进去后马上就会发现剧情标记。接下来是只有アサヒ和アイ两人面对的 BOSS 战，开战前要为这两人做好装备上的调整，此前回收的遗失物有些高级药品目前还用不上，可以换成战果强化他们两人的服装。由于队伍没有回复役，补血药也是必备的。

#### BOSS オロチ

BOSS 身边有 2 个杂兵，伤害都不低。不需要吝啬 AP，直接使用技能处理完两个杂兵后围攻 BOSS 即可，战斗途中需要留意血量随时使用道具补血。



胜利后返回基地司令室报告，支线剧情更新。返回自室触发主线剧情，アイ会约アサヒ出去喝茶谈心，前往出口触发主线，支线剧情也有更新。喝茶途中有选项出现，选择“困る”，接下来接到紧急召集返回司令室。

### ★ムーブショッピングモール 南エリア

在出去大地图前先前往资料室购买“战术指南书”，有一个合适的阵型对战斗有很大帮助，玩家可按照自己的队伍配置选择相应的加成阵型，笔者选择的是“战术指南书③”的一前三后卫阵型，把具有“回复集中”技能的アサヒ放入前卫，后卫放上三名射击攻击较高的角色。目标位置出去大地图就能看见，要通过之前“第一次哨戒任务”的大桥，路上持双剑的怪物视野很差（夜晚出现），可以突袭它们来练级。进入商场后会强制进入夜晚，往西北侧前进就会来到主线标记处。观看完迷宫动作教程后往北侧前进就能看到本章 BOSS。

#### BOSS イフリ-ト

本章最强的敌人，也是部位破坏的教学战，队伍前卫放上拥有“弹道集中”技能的**ルナ**，对破坏 BOSS 部位很有帮助。杂兵大王**サソリ**具有火属性耐性，使用技能时要注意。杂兵会对我方造成麻痹、毒或是暗暗状态，一定要优先清除。敌方的攻击力较高，回复役在削减敌人的数量前一定要保证每回合都使用回复技能，若血线进入红线的话可以选择“**入れ替え**”把后卫换上来。此战关键就是不要让队友陷入异常状态，然后耐心破坏完 BOSS 的部位即可全力进攻。

胜利后遇到アイ失踪的姐姐，她竟然加入了推崇人类进化为キメラ的组织……

# 第二章

## ★イチノミヤ陆军基地

剧情后返回基地，前往アイの自室触发剧情，交谈后前往出口给アイ挑选礼物。返回基地前往司令室，接下任务后再度前往ショッピングモ－ル。

## ★ムーブショッピングモール 中央エリア

推荐夜晚再来走迷宫，虽然怪物的强度会增加，但一是它们的视野会变差，容易绕过或是偷袭，二是经验较高，方便练级。往南エリア的北侧前进可以进入中央エリア，中央区域要到上层需要攀爬绿藤。顺着路前进通过扶手电梯来到下层就能发现主线标记，接近后触发BOSS战。

### BOSS リングドラゴン

BOSS身边有3个杂兵，虽然不需要破坏部位，但BOSS的HP较高，还是先从杂兵下手最后再集中攻击BOSS吧。注意这3个杂兵依然能给我方带来各种各样的异常状态，要随时准备用道具解除。

胜利后返回基地司令室报告，队员开始怀疑起アイ是否会背叛队伍，幸亏有ルナ解围。为了答谢她前往ルナの自室，(对话选项选择“思わない”)，剧情结束后支线任务和司令室的作战任务都会更新，接下来要完成必须的作战任务才能解锁主线，注意这些作战任务均有时限，不过长达一个月左右。建议玩家在这期间把等级提升到12习得第二个能力，还可以前往开发室选择“素材供出”，把最右一栏的素材全部分解成开发用的素材和战果便有足够的钱去强化队伍的装备了。

### 必须任务

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第一次制压任务 | 讨伐レイジモンキ– | 目标位于大地图南侧的ハチウラ驻屯地，被敌人占领的驻屯地周围会张开红线，碰到HP会减至1。接近奇美拉标志按下○键确认即可开战 |
| 第一次扫讨作战 | 讨伐カナサキエリア【昼】、【夜】的キメラ | 清除两个时间段里该区域范围内的所有敌人，右上角的小地图会有蓝色奇美拉标记代表位置 |
| 第一次解析要请 | 开放モスリム的资料 | 目标在ム–ブショッピングモ–ル出没，飞蛾型敌人。对其使用“携行解析装置”可以马上完成任务，不想浪费此装置的话便需要Break over终结敌人，并用所有属性的技能攻击目标对象，缺乏哪个属性的情报可以对目标按OPTIONS查看 |
| 第二次兵装开发协力要请 | 提供1500战果 | 完成其他任务或进行战斗能获得战果报酬 |
| 第二次哨戒任务 | 到达ミシマ半岛 | 到达大地图南侧的区域，需要完成“第一次制压任务”才能到达 |

第一次制压任务BOSS レイジモンキ－：队伍平均等级达到12的话就不难对付，BOSS的雷耐性较低，可以使用相应属性的技能对付。

## ★クレハマ基地 仓库エリア

完成并报告完必须任务后进入司令室触发主线，接下来前往“クレハマ基地”探索，此前完成的“第二次哨戒任务”会触发此处的传送点，直接在基地按×键传送过来即可。进入迷宫后直线前进就能发现主线标记，剧情后进入战斗。




### BOSS キ-ンホ-ン

建议开场全体使用点火状态防止陷入异常状态，战斗的套路依然是先消灭杂兵再对付BOSS，本次还是没有部位破坏，觉得吃力的话只能继续强化装备和等级。

继续往南侧前进，在地图中央触发第二次主线剧情后再次进入BOSS战，由于此战后アイ会暂时离队，可以先在这个时段练出一个候补队员。

### BOSS ウルム、オルトロス

由于开战的时候敌方占有速度优势，推荐触发战斗前先把后卫更换为前卫，承受一轮攻击后再选择“**入れ替え**”把主力队员换上来。先把三个杂兵消灭，然后对付**オルトロス**，它的本体部分弱冰属性，但部位具有各种各样的耐性，推荐使用冰属性技能直接进攻本体，一般2次就能把它消灭。最后对付**ウルム**，它的背部弱贯通属性，先使用相应的技能破掉就可以直接进攻本体了。

胜利后アイ为追赶姐姐而离队，先前往地图左上角(参考仓库地图)取得道具“连络ゲ－トパスコ－ド”，由于是隐藏道具所以地图上不会显示，待角色头顶出现放大镜图标时按○键便能获得隐藏道具。绕过中间需要中央钥匙的门前往地图右下角处(参考仓库地图)取得道具“搬入口ゲ－トパスコ－ド”，接下来往地图左下角前进就能去到下一个区域。

**注：连络ゲ－トパスコ－ド并非必要道具，是开启地图左下角近路的钥匙，是否获取看玩家需求。**



## ★クレハマ基地 コンテナ搬入口エリア

往西南前进马上能看到主线标记，触发后进入 BOSS 战，アイ重新入队并获得“連携战术プラグイン 捌”。

### BOSS クロウビ-スト、フ-リ-

敌方依然开场占优势，调整阵容的时候切记把后卫更换为前卫抵挡一轮攻击。敌人只有 2 个 BOSS，先从**フ－リ－**下手，它的部位弱打击和冰属性，本体弱贯通。**クロウビ－スト**的头角弱贯通，左右脚弱射击与贯通，但头角的伤害吸收并不好，推荐把左右脚破掉便可以全力进攻本体了。

剧情后返回基地，在司令室触发剧情后前往ルナの自室，获得“連携战术プラグイン 贰”后第二章结束。




## ★イチノミヤ陆军基地

开章会更新很多支线剧情，ロビ－处的剧情有泳装 CG 和道具回收请务必不要错过，アイ的支线剧情也能取得道具（选项无关），处理完后前往司令室触发主线完成必须任务，过载驱动（オ－バ－ドライブ）系统开启。

**必须任务**

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第二次扫讨作战 | 讨伐カナサキエリア【昼】、【夜】的キメラ | 要点和第一次扫讨作战相同，目标区域位于クレハマ基地北侧的都市圈 |

报告完必须任务后在司令室触发剧情，然后返回自室，白峰惊讶地发现自己的抹茶布丁被偷吃了！为了找出犯人，面谈系统正式开启。本次面谈当教学处理，无论有没抓对人都不影响剧情。

**面谈话题 抹茶布丁偷吃事件**

| | |
|---|---|
| 犯人 | アマル |
| 根据 | ①アイ：“アマルが队长の部屋の前でスプ-ンを咥えていたような…” |
| | ②ユエ：“午后に慌てた样子で出挂けてた。驿前にある店のプリンがどうたら…” |
| | ③ク-：“プリンを食べたのはアマル。代わりのプリンを买いに行かせた。” |

本次面谈的根据任选 2 个正确的即可，反正アマル会马上来自首……前往ユエの自室触发剧情，选择“そのままでいい”好感度会上升，取得“連携战术プラグイン 参”，接下来继续完成作战任务。

**必须任务**

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第三次讨伐任务 | 讨伐ウトゥック | 位于ショッピングモ-ル的中央エリア【夜】，地图右下角的位置，外表为双剑士 |
| 第三次扫讨作战 | 讨伐センキョウエリア【昼】、【夜】的キメラ | 目标区域位于ショッピングモ-ル迷宫附近 |
| 第三次解析要请 | 开放フライマンタ、ブラッディバット的资料 | 两只都会在クレハマ基地 コンテナ搬入口エリア出现 |
| 第三次兵装开发协力要请 | 提供5000战果 | 完成任务或变卖素材 |
| 第三次哨戒任务 | 到达シンヤマト湾临海部 | 地图显示在イチノミヤ陆军基地附近，但要绕远路过去，传送到クレハマ基地前再走过去 |

## ★カミセヤ驻屯地

报告必须任务后在司令室触发剧情前往カミセヤ驻屯地，此前的哨戒任务已经开启了传送点，在基地按 × 键直接传送过去即可。进入迷宫后往深处前进便会有主线标记，不过没有 BOSS 战。迷宫内存在可破坏的墙壁，留意是否有白色缝隙。在如图所示位置取得“资材置き场解除キ－”和“連络通路隔壁解除キ－”，来到深处后触发 BOSS 战。本次 BOSS 战是二连战，而且难度颇高，需要做好充足的准备。




### BOSS ナイトメア

杂兵具有冰耐性，用其他属性的攻击消灭它们。BOSS 会吸血攻击，一旦命中我方就会给它自己回复 2000 以上的 HP，建议积极使用援护防御。速攻战法效果不好，需要从部位开始破坏再攻击本体，破坏部位后它的吸血效果也会消失。BOSS 每个部位都具有附加的三属性耐性（炎、冰、雷），推荐使用无属性攻击，腕部外装弱打击，脚部外装弱贯通、射击。而且为了准备第二战，本场的 AP 不能消耗得太多。待 BOSS 马上被打倒前切记先用道具把状态恢复好后再给它最后一击，以备接下来的连战。

### BOSS ロックア-マ-、ロト-タス

杂兵具有冰、雷耐性，推荐用火属性或打击系技能攻击。和第一战相同，BOSS 具有吸血技能，**ロト－タス**的 HP 较少，使用连携技能直接进攻它的本体快速击杀后再对付**ロックア－マ－**。**ロックア－マ－**任何部位都弱冰属性并具有火耐性，使用冰属性技能快速破坏掉部位后便可攻击本体。

胜利后返回基地司令室报告情况，没想到新出现的敌人不仅是ユエ的教官，还是三大财阀之一鹰司家的太子爷……本章结束。



# 第四章

## ★イチノミヤ陆军基地

开章照例更新支线剧情，司令室追加新的作战任务。本章的非必须任务难度较高，要完成的话建议把难度调到 Easy。

### 必须任务

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第二次制压任务 | 讨伐ナイト メア | 目标占领了カワハマ驻屯地，就在基地西侧平原附近。ナイト メア打法和之前相同，另外两个跟班本体弱贯通属性，部位弱打击和爆发，推荐直接用必杀技快速打掉跟班再对付BOSS |
| 第四次扫讨作战 | 讨伐カナサキエリア【昼】、【夜】的キメラ | 目标区域位于基地北侧的平原，有部位的敌人HP不多，可以直接进攻本体，但注意它拥有附加属性耐性（除无属性以外） |
| 第四次解析要请 | 开放リトルデビル、ナ–ガ的资料 | 两只都会在カミセヤ驻屯地 联络通路Bブロック出现 |
| 第四次兵装开发协力要请 | 提供10000战果 | 完成任务或变卖素材 |
| 第四次哨戒任务 | 到达首都近郊 | 在ショッピングモ–ル附近 |

在カミセヤ驻屯地 联络通路Bブロック地图西侧的角落可以取得“Bブロック中央隔离解除キ–”，在新月之夜前往此区域可以遇到稀有怪物“インゼクト”，稀有怪物不会直接出现在地图上，而是混杂在徘徊的普通怪物中，一旦能遭遇稀有怪物时，该普通怪物的头顶上便会有一个金色圆形标记（笔者目前只在地图左下的章鱼型敌人处遭遇过）。稀有怪物的强度介于BOSS与普通怪物之间，打倒后掉落的素材能完成任意任务，所以还是推荐完成的。

完成必须任务后返回司令室报告，剧情遭遇姐妹俩的父亲，一段不愉快的对话后接到紧急任务，只得整理心情前往ヒビキ公园。




## ★ヒビキ公园

进入雨形池广场区域就能看到主线标记，接近后触发 BOSS 战。

**BOSS タラスタ**

敌人只有一个，难度不高。BOSS 弱雷与打击属性，头部防御力很高，直接使用连携技能直接进攻本体。胜利后返回司令室报告。

## ★イチノミヤ陆军基地

支线剧情更新，前往姐妹的房间推进主线，在アマルの自室观看事件可取得“连携战术プラグイン 四”，在ク–の自室观看事件可取得“连携战术プラグイン伍”。最后前往アサヒの自室触发剧情，大将阁下被拐走，前往ム–ブショッピングモ–ル救人。

## ★ムーブショッピングモール

前往南エリア中央处触发中 BOSS 战。

**中BOSS レプトケファルス×3、ラミア×3**

实际上是杂兵 Rush 战，但 HP 都厚，只能老实逐个击破。ラミア具有冰、雷耐性。

胜利后前往中央エリア的主线标记处触发 BOSS 战（传送到上层区域再走过去比较近）。

**BOSS ダ–クレイジデビル**

杂兵弱冰和打击属性，使用连携技能进攻本体可以快速消灭。BOSS 的头角弱爆发，尾部最容易破坏，弱射击、爆发和贯通，总体具有全属性耐性，推荐用无属性技能进攻。BOSS 的攻击力不低，尤其是狂暴化后的伤害很高，切记回复要跟上。待血槽削至狂暴线时就启动オ–バ–ドライブ将其快速击倒吧。

胜利后返回司令室触发剧情，判明敌人的基地位于“イセ重工”，决定展开反攻作战后本章结束。

# 第五章

**注：从本章开始正式出现面谈部分。**

## ★イチノミヤ陆军基地

支线剧情更新，处理完后前往イセ重工。出基地后往地图西侧的平原前进，通过カワハマ驻屯地后便是一本道了，途中的研究所不需要理会，可以顺便把传送点启动然后继续往深处走就能找到目的地。

## ★イセ重工 制造エリア

先前往地图南侧的房间取得“カ–ドキ–06”和“カ–ドキ–02”；用 02 钥匙打开北侧的房间后取得“カ–ドキ–03”；用 03 钥匙打开西北的房间，攀上梯子后蓝色宝箱里有“カ–ドキ–04”。

仓库エリア的存档点前有主线标记，触发后进入 BOSS 战，胜利后前往下一个区域。



### BOSS ウトゥック

杂兵弱斩击和冲击属性，炎耐性正常，除此以外都具有耐性。让特殊攻击力高的同伴使用冲击属性的导弹系技能（ミサイル）可以很快击破。BOSS的剑手部位弱爆发与冰属性，头部比较坚硬建议不理会，打完双手便可直接攻击本体，本体同样弱爆发属性。

## イセ重工 制御エリア

先前往地图东南侧的房间取得“制御室03暗证コ－ド”；西北房间有“制御キ－”，拿到制御キ－后就可以前往中央高台开启新路了；从高台下来后附近就有“制御室04暗证コ－ド”。存档点前方就是主线标记，接下来要进行三连战，并且胜利后女性全员会暂时离队，在此前最好整理一下男性队员的技能与装备。




### BOSS イフリ－ト

4个杂兵弱打击属性，BOSS本体具有炎耐性，头角弱打击和爆发，尾部弱斩击。BOSS的HP不多，为了准备接下来的连战不要消耗太多AP。

### BOSS ヴィクトル

杂兵**ナイト メア**本体具有3属性耐性，弱无属性，腕部弱爆发和冲击属性，脚部弱贯通和射击，面部弱爆发。**ウロボロス**弱冰和爆发。**ヴィクトル**各部位的弱点都不同，但均具有三属性耐性，面部和左右腕都弱冲击属性，使用导弹系的冲击技能可以一口气破坏多个部位。值得注意的是BOSS很快就会进入狂暴状态，一定要保留TP进行支援防御BOSS的技能攻击。本场战斗胜利后女性阵脱队，只能用男性阵打最后一场战斗了。



### BOSS ナイトメア

和之前一样，BOSS具有三属性耐性，但弱打击属性。由于我方只有3人，敌人也相对较弱，使用技能迅速清理掉周围的杂兵再集火BOSS。

## イチノミヤ陆军基地

返回基地后马上就有剧情，由于此前使用过载驱动的影响，アイ的人格分裂发作。接下来分别在ユエ、ルナ、アマル、ク－的自室观看剧情，发现全部队员都人格分裂……最后前往司令室触发剧情，下一个目的地是ム－ヴショッピングモ－ル。女性阵依然离队中，只能靠三名男性攻略了，此前没有练过的话要好好调整一下装备。



## ム－ブショッピングモ－ル

在中央エリア上层的西南侧有主线标记，触发后进入BOSS战。

### BOSS マ-ダ-コブラ×2、ラッシュビ-トル×2

杂兵Rush，但强度都比一般杂兵高，好在全部都弱冰属性。

## イチノミヤ陆军基地

返回基地后前往司令室报告，似乎除了主角队以外其他队伍在讨伐奇美拉时都遇到了问题。分别在女性阵的自室观看剧情，ク－的剧情能获得“连携战术プラグイン 壹壹”（对话选择“话す”）。接下来在バルコニ－、ランド リ－ル－ム处触发剧情，同时支线剧情也会更新，其中廊下的支线剧情是温泉事件，有道具和CG回收请不要错过！处理完支线后前往司令室触发主线，女性阵终于回队，切记要调整队伍。接下来前往クレハマ基地。

## クレハマ基地

在コンテナ搬入口エリア处触发剧情，然后前往东南侧的主线标记处触发BOSS战。

### BOSS モ-ルプフランツェ

章鱼杂兵弱雷、斩击和爆发属性，使用相应属性的技能攻击就能很快消灭。BOSS无论是本体还是部位都弱火，它的攻击能给我方造成多种异常状态，尽早发动点火状态然后快速消灭为佳。

## イチノミヤ陆军基地

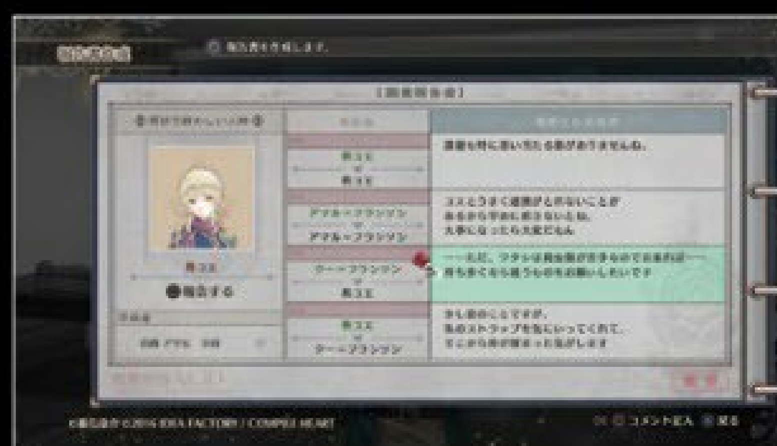
返回基地追加新的作战任务。

**必须任务**

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第四次讨伐任务 | 讨伐ウガルルム | 目标位于カミセヤ驻屯地Bブロック【夜】，地图东北的小房间处。部位弱冰属性 |
| 第六次扫讨作战 | 讨伐ジョウシンエリア【昼】、【夜】的キメラ | 目标区域位于大地图西北侧的研究所附近 |
| 第五次解析要请 | 开放マッド スパイダ－的资料 | 蜘蛛型敌人，第六次扫讨作战的区域里会出现 |
| 第五次素材提供依赖 | 交纳いびつな骨×2 | キョウエツエリア中央部【夜】的デモンブリンガ－会掉落，イセ重工附近 |
| 第三次重要物回收要请 | 交纳燃える矿石×1 | 目标位于ジョウシンエリア的西北处【夜】 |

期间更新支线剧情，完成必须任务后返回司令室报告，接下来前往面谈室进入正式的面谈环节，正式面谈新增一个调查证言真伪的功能，在面谈中按L1就能委托谍报部调查，若调查成功就代表该证言是真实的，失败则无法证明真伪，但每次面谈只能使用一次。

面谈的话题在以下列出的话题中随机选择一个，必须要注意的是，虽然面谈中的说谎者是随机的，但一个存档里的说谎者是固定的，事后读档的话说谎者人选不会改变！根据说谎者不同，证言的真伪会发生变化。由于篇幅限制，笔者无法详细列出面谈所有的情况，如果玩家发现笔者列出的根据和流程不一样的话可以进行逆推。如果面谈报告正确的话，下次面谈时就会获得道具与战果奖励（根据的括号是指面谈对象对于某个角色看法的台词，玩家需要询问才能获得，列出的根据台词有所省略，标有已调查的证言是已经确认的真证言）



### 面谈话题① 风间について

| 说谎者 | ユエ |
| --- | --- |
| 根据 | ①ユエ：“风间はハンドロ-ドに关してはは详しくないので自分が教える予定です——” |
| | ②ク-（ユエについて）：“风见さんからハンドロ-ドのやり方を教わっていた——”（已调查） |
| | ③アマル（ユエについて）：“——调合室や开发室のところに行くのを见た。” |

### 面谈话题② ワルキュ-レ队の状况について

| 说谎者 | ユエ |
| --- | --- |
| 根据 | ①ユエ（ク-について）：“少し前のことですが、私のストラップを气に入って——” |
| | ②アイ（ユエについて）：“あ、ユエさんが最近持ち步いてる蛇のストラップはとても可爱いですよ” |
| | ③ク-（ユエについて）：“爬虫类が苦手なので——”（已调查） |

面谈部分结束后支线剧情更新，接下来前往カミセヤ驻屯地。

## ★カミセヤ驻屯地

Bブロック的西南方有主线标记，到达后触发BOSS战。

### BOSS ダ-インスレイブ

BOSS的胸部コア部位弱射击和爆发属性，外装弱射击和冲击，本体弱贯通，具有全属性耐性。BOSS的攻击技能是直线范围型，会给我方造成睡眠状态，最麻烦的是狂暴化后的黑色冲击威力很高，还能令我方即死，一旦降到狂暴化血线后就需要速战速决。胜利后返回基地。

## ★イチノミヤ陆军基地

司令室触发剧情，追加新的作战任务。

### 必须任务

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
| --- | --- | --- |
| 第四次夜战讨伐任务 | 讨伐ギガスグランド | 目标在イセ重工 制御エリア【夜】出现，巨人型的外表。BOSS全部位弱冰属性 |
| 第六次解析要请 | 开放アイアンスタッグ、マ-ダ-コブラ的资料 | 目标在イセ重工 制造エリア出现 |

完成任务后返回司令室报告，触发背叛者离队的剧情。此阶段的背叛者依然有随机的可能性，笔者的场合是ケンゴ。支线剧情再次更新并追加新的作战任务，本章结束。

# 第六章

## ★イチノミヤ陆军基地

支线剧情更新，作战任务期间会出现新月之夜的稀有怪物“アルゴン”，位于制御エリア的东侧，与龙型敌人战斗便会有几率出现。接下必须任务后叶月カナ加入队伍并取得“连携战术プラグイン陆”，记得把她放入队伍里头。カナ的特殊攻击值较高，后期的敌人防御槽都很难削弱，依靠特殊系的导弹技能可快速破坏敌人的部位，输出也非常高，推荐作为主力培养。カナ的调查系统开启，在面谈开始前去カナ的房间能够委托她调查队员，カナ的调查结果必定正确，在下次面谈时获得调查结果，是面谈的一大参考。当然，调查也会有失败的场合，只有成功才会记录进证言里。

### 必须任务

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
| --- | --- | --- |
| 第三次制压任务 | 讨伐バ-ストモンキ- | 目标占领了ミナミトチガワ驻屯地，就在イセ重工附近 |
| 第七次扫讨作战 | 讨伐キョウエツエリア【昼】、【夜】的キメラ | 讨伐キョウエツエリア南侧的敌人 |
| 第五次讨伐任务 | 讨伐デスプリンガ- | 目标位于ム-ブショッピングモ-ル的中央エリア上层，外表为绿色的蝎子，全员弱冰属性 |
| 第六次兵装开发协力要请 | 提供50000战果 | - |
| 第六次哨戒任务 | 到达ゲッコウ高地 | 目标位置在ゲッコウエリア，完成第三次制压任务后可以从ミナミトチガワ驻屯地穿过去 |

完成任务后前往司令室报告，接下来前往女性阵的自室触发剧情，最后在バルコニ－、アサヒの自室看完剧情后前往司令室，接下来需要前往新迷宫ヒヌマ发电所。从イセ重工开始往北侧前进，大地图位置是东北部。

## ★ヒヌマ发电所

此迷宫规模较大，尤其是第二个区域需要不断绕路拿取钥匙。第一个区域“大型ジェネレ－タ－エリア”西南处有一个目前不能通行的地点。来到第二区域“电压制御エリア”后，登上西侧的平台取得“区画Aパスコ－ド”，然后前往西侧大房间取得“区画Bパスコ－ド”，接着前往西侧大房间左边的小路取得“制御室パスコ－ド”，最后到东侧大房间左边的小路取得“区画Cパスコ－ド”。前往最深处触发剧情进入BOSS战。






## BOSS カオスバルザム

颇有难度的一场战斗，开场会受到一轮麻痺＋睡眠的攻击，进入战斗前最好先装备相应耐性的饰品，不然运气不好就会被全灭。杂兵的**ファングビ－スト**弱雷，**レプトケファアルス**弱爆发。BOSS方面本体弱斩击与冰属性，头角弱爆发属性，头部弱冰和射击属性，尾部弱冰属性，还是推荐用冰属性的导弹技能攻击BOSS。胜利后返回基地。

## ★イチノミヤ陆军基地

支线剧情更新，前往アサヒの自室触发剧情，然后前往本部长室，接下来准备面谈。

### 面谈话题① 先日の休日について

| 说谎者 | ルナ |
|---|---|
| 根据 | ①ルナ：“戻つたら戻つたで、他の亲族が见合い见合いとうるさかつたので早めに切り上げた” |
| | ②クー（ルナについて）：“その前は、远缘の方と会食だつたそうですが、军を拔けろとうるさく、拔け出してきたそうです。”（已调查） |
| | ③ユエ（ルナについて）：“远缘の方と会うのは嫌じゃなかつたようですが、近缘は别のようです——” |

### 面谈话题② 首都について

| 说谎者 | ルナ |
|---|---|
| 根据 | ①ルナ：“最近流通状况の恶化——” |
| | ②クー（ルナについて）：“后は……ご饭がおいしいと言つていたような……？”（已调查） |
| | ③アイ（ルナについて）：“首都だけあつて——他の都市より食べ物がいいそうです。” |
| | ④ユエ（ルナについて）：“それ以外に关しては——美味しい店が多いと言つていましだ。” |

### 面谈话题③ 首都の治安について

| 说谎者 | ルナ |
|---|---|
| 根据 | ①ルナ（クーについて）：“ただ、いんた–ねっとというもので调べるのがどうしても苦手だと——。” |
| | ②ユエ（クーについて）：“クーは本以外にもインタ–ネットで情报を收集しているのをよく见ます。”（已调查） |
| | ③アイ（クーについて）：“本だけじゃなく、インタ–ネットで调べるのもすごく早いんですよ。” |

面谈结束后前往アサヒの自室，由开发部发来的资料全部被黑掉，黑客还给白峰一个警告——“不要再深入追究女武神系统了”，留下神秘兮兮的悬念后本章结束。

# 第七章

## ★イチノミヤ陆军基地




支线剧情更新，廊下的支线可以回收稍微有些遗憾的福利CG，并获得“连携战术プラグイン拾、壹贰”。前往司令室追加新的作战任务后支线再次更新。

### 必须任务

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第四次制压任务 | 讨伐デモンブリンガ– | 目标占领了ジョウシン驻屯地，就在第八次扫讨作战区域附近。两个杂兵弱爆发与冲击属性，BOSS头角弱爆发，左翼弱射击 |
| 第八次扫讨作战 | 讨伐サイケイエリア【昼】、【夜】的キメラ | 讨伐サイケイエリア北侧的敌人，从ム–ブショッピングモ–ル过去较快 |
| 第七次解析要请 | 开放スティンガ–、リングドラゴン的资料 | 目标出现在ヒヌマ发电所 电压制御エリア【夜】，前者出现在地图东与西侧，外形为蝎子；后者出现在地图南与北侧，外形为龙 |
| 第七次兵装开发协力要请 | 提供100000战果 | – |
| 第八次哨戒任务 | 到达トチガワ | 位于大地图北侧 |

报告完后司令室触发剧情，前往クレハマ基地，コンテナ搬入口エリア西侧有主线标记，看完剧情后返回基地司令室报告。追加新的任意作战任务，危险生物讨伐的任务与奖杯相关，想要白金的需要完成，危险生物位于ヒヌマ发电所 电压制御エリア【夜】西侧区域。接下来的目的地是フジミノ空军基地。

## ★フジミノ空军基地

地图上存在着火的地方不能通行，需要绕远路，在滑走路触发完剧情后前往第二个区域管制区。传送点附近触发主线标记，**ユエ、アマル、ク–、ナオユキ**暂时离队，记得重新编好队伍。地图中央的集装箱内可取得“アンロックキ－四”，前往地图东北深处的主线标记，靠近地图北侧的墙壁就会出现标记，按○可破坏墙壁，来到标记处触发两场BOSS战。







## BOSS サンダ-バ-ド、ロ-グドラゴン

因为离队了4人，本场战斗不能使用交替战术。**サンダ－バ－ド**的头部弱爆发，尾部弱炎属性，其他部位弱贯通，具有冰和雷耐性。而且它的部位射程都较长，近战是不能碰到部位的，让射击系的队员对其进行输出吧。**ロ－グドラゴン**的本体和尾部弱贯通和冰属性，角弱冰、翼弱射击属性。由于BOSS其他耐性都很高，一定要瞄准弱点攻击。

### BOSS ヴァイルザックブラスト

离队的 4 人归队，第二战开始前可以在菜单调整队伍状态。杂兵**ジン**相当弱爆发，但具有属性耐性，因此可以使用无属性的导弹技能进行攻击。**サマエル**的本体弱冰和爆发，它的攻击会给我方造成麻痹状态，最好率先消灭。BOSS 的脚部弱斩击，无耐性为 100，除此以外都具有耐性。头和背部则弱爆发和无属性，本体弱无属性，具有格斗和冲击耐性。胜利后自动返回基地。

## ★イチノミヤ陆军基地

在司令室看完剧情后前往各人的自室触发有选项的剧情，最后在バルコニ－观看事件。前往アサヒの自室后准备面谈部分。

#### 面谈话题① 军への要望

| 说谎者 | クー |
|---|---|
| 根据 | ①クー：“读书に集中したいのでもっと静かだったら助かる。” |
| | ②ルナ（クーについて）：“もう少し战士として扱った方が良い。彼女らも立派な兵士ですから。変に気を使わないで欲しいとは常々闻いている。” |
| | ③ユエ（クーについて）：“気を使われるのは好きではないようです。大将阁下の事があるから。” |

#### 面谈话题② クオ·ヴァディス

| 说谎者 | クー |
|---|---|
| 根据 | ①クー：“意思があるとはいえ、なぜ人间を灭ぼすようなことをするのでしょうか？キメラになったら价值观が変わる？——” |
| | ②ルナ（クーについて）：“彼らはなぜワルキューレシステムの事を知っている？大将のこともあるし彼らを目の前にして冷静でいられるか心配。”（已调查） |
| | ③アマル（クーについて）：“クーも绝对に许せないはず。” |

#### 面谈话题③ キメラ

| 说谎者 | クー |
|---|---|
| 根据 | ①クー：“啮まれたり引っ掻かれたりしたら感染してしまうから野放しにはできない。” |
| | ②クー（アマルについて）：“ちょっとでも啮まれて感染してしまったら战いようがないと。考えたくありませんが。” |
| | ③ユエ（クーについて）：“キメラウィルスに対して潜伏期间があるのを危险视しているようですね。私とはまた违った着眼点です。” |

面谈结束后支线剧情更新，前往アサヒの自室观看剧情，竟然碰到背叛者潜入并大摇大摆泄露情报给我方。支线剧情再次更新，廊下有怪谈 CG 回收，追加新的作战任务，本章结束。




## ★イチノミヤ陆军基地

廊下的支线剧情可以回收 CG，并获得“连携战术プラグイン 一参”。

#### 必须任务

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第五次制压任务 | 讨伐バイペダルビースト | 目标占领了カミサカ驻屯地（イセ重工附近），杂兵弱炎属性，BOSS部位弱雷、爆发。本体弱雷、斩击 |
| 第十次扫讨作战 | 讨伐カミサカエリア【昼】、【夜】的キメラ | 目标区域位于カミサカ驻屯地西侧，穿过驻屯地过去 |
| 第九次解析要请 | 开放ダークモルフォ、ディーパー的资料 | 目标出现在アカギ森林遗迹 山中，由于数量少推荐直接使用携带解析装置 |
| 第八次兵装开发协力要请 | 提供200000战果 | – |
| 第九次哨戒任务 | 到达カミサカ绿地 | カミサカエリア西侧，森林遗迹附近 |

报告完必须任务后アサヒ、ナオユキ、カナ以外的成员暂时离队，接下来前往アカギ森林遗迹。

## ★アカギ森林遗迹

麓区域深处可触发主线，在本章开头做了必须任务的话此时应该已经开放了山中区域的传送点，传送到山中后直接往回走就能看到主线标记。剧情后前往司令室报告，然后再度返回遗迹，依然是 3 人攻略此地图。山中区域地图左上有主线标记触发 BOSS 战，注意地图左侧的近道是返回用的，登山还是老实从右侧登。




### BOSS ブレードマンティス

使用无属性攻击杂兵。BOSS 的部位均弱冰与斩击，难度不高的一场战斗。

返回陆军基地触发剧情，排除其他几位女性队员的行为让她们燃起了熊熊的嫉妒之火（误），シエロ果然现身了，验证了猜想后全队赶紧脚底一抹油，自动返回基地。接下来和之前的流程一样在各人的自室观看事件，アサヒ自室的剧情看完后离队的 5 人归队，再次前往アカギ森林遗迹。来到山中区域左上角最深处有主线标记，这次




## ★イチノミヤ陆军基地

追加新的任意作战任务，危险生物在空军基地的管制塔前区画出现，位置在存档点附近。在アサヒの自室观看剧情后前往本部长室，下一个目标是ヒビキ公园。

## ★ヒビキ公园 彩り广场

中央处有主线标记，触发进入 BOSS 战。

### BOSS シエロ

对人战，BOSS 弱冰、爆发属性，吸收雷属性，对斩击有耐性。由于是单体敌人，瞄准弱点进攻难度并不高，注意 AP 不要耗费太多。

## BOSS シエロ

上一场战斗的加强版，多了2个杂兵，使用冲击属性的导弹技能迅速清掉。BOSS增加了部位，耐性情况如下。

**本体：**贯通、冲击、无属性125，斩击、炎属性75，雷属性吸收。

**头部：**打击、冲击150，爆发、无属性100，除此以外都具有高耐性。

**胸部：**斩击150，冲击125，爆发、无属性100，除此以外都具有高耐性。

**背部：**贯通、射击150，无属性100，除此以外都具有高耐性。

部位都具有明显的弱点，先把它们破坏再进攻本体，BOSS的攻击力相对来说不是很高，注意支援防御掉它的技能攻击即可。

## ★イチノミヤ陆军基地

战斗结束后返回基地，司令室触发事件后前往面谈室准备面谈，这次要和人格分裂的各位进行面谈。

**面谈话题① ワルキュ-レシステム**

| | |
|---|---|
| 说谎者 | ルナ |
| 根据 | ①ルナ（ク-について）：“ク-さんはワルキュ-レシステムについてほとんど知らないと思いますわ。” |
| | ②ク-：“それに、T・C・Sにデメリットがあるってんなら——” |
| | ③ユエ（ク-について）：“独自にT・C・Sを调べており、兵士として尊敬に值する——” |
| | ④アマル（ク-について）：“自分で调べて理解しないと气が済まないからワルキュ-レシステムについてもいろいろ调べているよ。”（已调查） |

**面谈话题② 待机时间に何をしていたか**

| | |
|---|---|
| 说谎者 | ルナ |
| 根据 | ①ルナ（ユエについて）：“ク-さんがプレゼントしたぬいぐるみで惊いたと闻きましだわ。” |
| | ②アマル（ユエについて）：“ゲ-ムセンタ-で取った景品をユエにあげたんだけど、期待以上のリアクションをしてくれたよ。” |
| | ③ユエ（アマルについて）：“あんなものをどこで手に入れたかは知りませんが、背中のスイッチ一つであんな仕打ちをする商品を考えた人は许せません……！” |

**面谈话题③ 本部长とシエロ**

| | |
|---|---|
| 说谎者 | ルナ |
| 根据 | ①ルナ：“わたくしはワルキュ-レシステムさえあればあんな庶民が浅ましかろうが关系ありませんわ。” |
| | ②ユエ（ルナについて）：“一之宫はワルキュ-レシステムに出会わせてくれた本部长に少なからず感谢の念があると思います。”（已调查） |
| | ③アイ（ルナについて）：“本部长のおかげでワルキュ-レシステムに出会えたんだから感谢くらいはしてるんじゃない？” |
| | ④アマル（ルナについて）：“ワルキュ-レシステムに出会わせたことを感谢していると思うよ。” |

# 第九章

## ★イチノミヤ陆军基地




在各人的自室观看完主线剧情后作战任务和支线剧情更新，同时触发评价高的角色的支线剧情，选择积极的回答就能为个人结局做好准备（评价最高、确认个人结局的会成为背叛者）。

**必须任务**

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第六次制压任务 | 讨伐ファブニ-ル | 目标占领了ジッコク驻屯地（大地图西南角，クレハマ基地前往西前进），BOSS的本体、头部、角弱冰属性，翼弱射击 |
| 第十一次扫讨作战 | 讨伐サイケイエリア【昼】、【夜】的キメラ | 目标区域位于ジッコク驻屯地前方 |
| 第十次解析要请 | 开放ハ-トルエルク、シエルスパ-ク的资料 | 目标出现在アカギ森林遗迹【夜】，传送到山中区域回头返回上一个区域就能看见 |
| 第九次兵装开发协力要请 | 提供500000战果 | – |
| 第十次哨戒任务 | 到达フジミノ空军基地近郊 | フジミノ空军基地前的区域 |

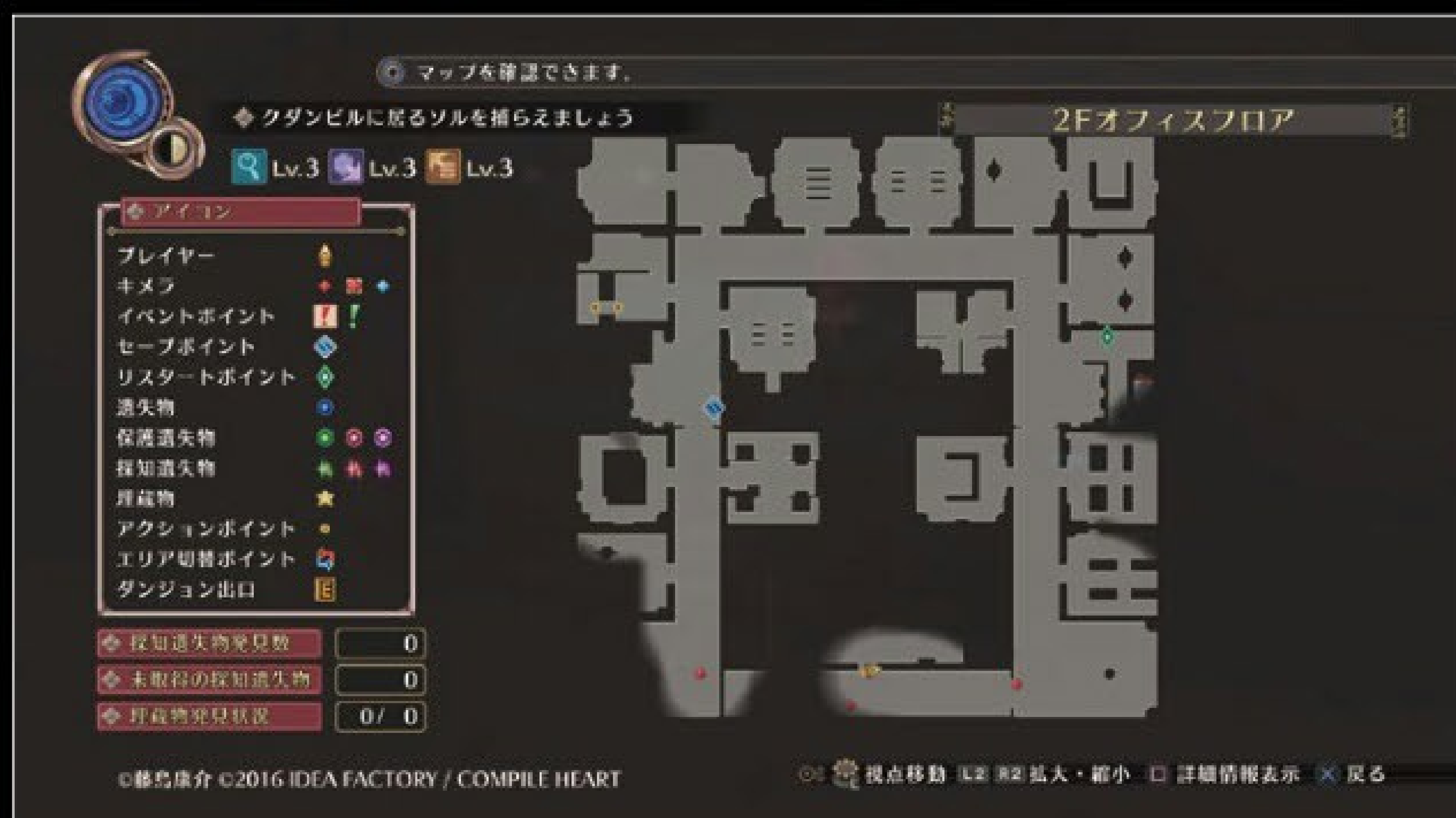
任意任务的第四次危险生物讨伐位于森林遗迹山中区域【夜】地图的左上角，完成任务后回司令室报告，下一个目标是クダンビル，位于地图西南侧，クレハマ基地往西南方向前进穿过ジッコク驻屯地，再前进一会就能到达。

## ★クダンビル

由于强制夜晚，这个迷宫的敌人又多又烦，建议把此前存下来的迷彩装置用于此处。

**1F受付区域：**地图西南的小房间取得“1Fカ－ドキ－A”，然后前往东北小房间打破包围的箱子取得“1Fカ－ドキ－B”，北侧房间左上的桌子上取得“1Fカ－ドキ－C”，取得C钥匙后就能前往2F。

**2F：**传送点西侧的小房间有“2Fカ－ドキ－B”，西北的小房间有“2Fカ－ドキ－A”和“暗证コ－ドD”。2F南侧房间触发剧情，进入BOSS战。







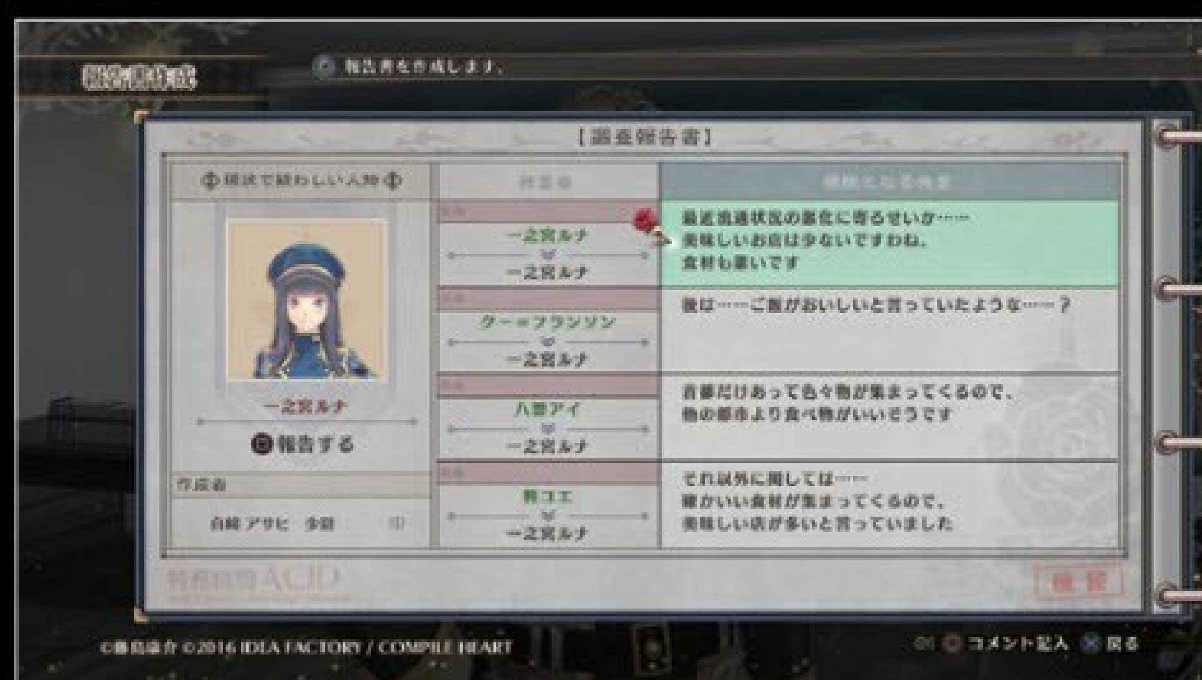
## BOSS ソル

**ギガスグランド**的本体弱打击、冰和无属性，腕部还弱爆发属性。BOSS吸收冰属性，弱炎属性，主要问题是她会给我方造成各种异常状态，比起另外两个HP高的杂兵还是先打倒她比较好。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

## ★イチノミヤ陆军基地



胜利后返回基地，剧情后前往司令室触发剧情，原来黑幕由始至终都是军方上层……准备最后找出背叛者的面谈。本次面谈过后背叛者会离队并会触发BOSS战，事前留好存档以免出现意外。由于笔者这次面谈无人说谎，就列出所有人最初的对话，可通过对比不同来推测谁是说谎者。

### 面谈话题① 小长谷司令

| | |
|---|---|
| アイ | “小长谷司令にはよくしてもらっています。绮丽で仕事が出来る女性って正直憧れますね。怖いですけど、意外に部下思いですし。姉さんのことで悩んでいた时も実は相谈に乗ってくれていたんですよ——” |
| ルナ | “小长谷司令に关しては良い上司だと思いますが、少し军人气质すぎですわ。まず部屋から一分以内に来いとか无茶ですわよ！全力で走らないと无理ですわ。” |
| ユエ | “はっきり言って司令と自分は别格だと思っています。あの若さで中佐の阶级など早々なれるものではありません。军人は実力主义なところがありますからやはり司令も只者ではないのでしょう。部下思いでもありますし、十分に尊敬に値する人物です。” |
| アマル | “小长谷司令には、よくここで父さんのことを闻いてくれたし、相谈とか、父さんが小细工していないか、とか。それ以外でもいろいろ助けてもらってるんだよね。小长谷司令には感谢してもしきれないよ。” |
| クー | “军に入ったばかりの时に……兵器を上手く扱えなかったワタシに作战立案を教えてくれたのが司令でした。今ワタシが队长に作战を提案できるのも司令のおかげです。キメラの行动予测の仕方やイレギュラーの対応等书籍では分かりづらいことを教えてもらいました。” |

### 面谈话题① 小长谷司令

| | |
|---|---|
| アイ | “ワルキューレ队のみんなは命を预け合う大切な仲间だと思っています。実は私って前线部队は初めてで、その前は通信课でオペレーターをしていましたが、通信课ってなんだか会社みたいなんですよ。” |
| ルナ | “ワルキューレ队は选ばれた夸り高い方たちですわ。どんな状况でも谛めずに、气高き部队だとわたくしは思っています。それに、うるさい爷やと护卫がいないので居心地がいいという点もいいですわ。” |
| ユエ | “様々な部队に所属していましたが、ワルキューレ队は悪くはない部队だと思います。しかし、异色すぎる部队ではあります。出击以外は自由过ぎる生活、充実された设备、高额手当の支给など、军人として扱われていない气がして时折不安に感じます。” |
| アマル | “クーとボクって幼いころから军と关わりがあったから、亲戚の家って感じなんだよね。でもワルキューレ队のみんなは、优しくて面倒见もいいから家族って感じかな！” |
| クー | “……アマルとは父の关系でよく军に出入りしていましたので、驯染み深いものがあります。中でもワルキューレ队は、みんな优しく接してくれます……そして、命を预け合える仲间なので、家族みたいに感じます……” |

### 面谈话题③ 战斗指挥

| | |
|---|---|
| アイ | “皆を大事にしすぎている感じはしますね。それぞれで嬉しいですけど、もっと大胆に动いてもいいと思います。ああっ……でも、アーツの使い方とかはかなりいいんじゃないかって思いますよ？ホントですよ？” |
| ルナ | “あえて言わせていただくなら……队长は仲间を大事に思うあまり、攻めきれていない时がまれにあるかと……わたくしたちも覚悟をして战いに挑んでいます。もっと远虑なさらなくてもいいんですのよ。” |
| ユエ | “オーバードライブをもっと活用して顶いた方がいいかもしれません。我々に远虑する必要はありません——” |
| アマル | “そうだね—撤退が频繁にないのはいいことだと思うよ。战意的にもね—あとさ、もっと射击しようよ！射击！仆好きなんだよね～” |
| クー | “もっと慎重に行动した方がいいかと思います……あとは、道具の使用许可を増やしてもらえると危险が减るかもしれません……” |

面谈后还会出现让玩家选择背叛者是谁的选项，不过无论选谁也改变不了结果，剧情后背叛者现身，笔者的情况是评价最高的ルナ背叛了。背叛后该成员离队并进入BOSS战。

### BOSS ジン

BOSS的部位弱点情况如下，虽然敌人数量多但用导弹系技能攻击就能很快清场，尤其是BOSS既弱冲击又弱爆发，导弹输出简直是不二之选。

**本体：**贯通、冲击125，吸收冰属性吸收。

**头部：**打击150，爆发125，冲击150，无100，其他均具有耐性。

**尾部：**贯通150，射击125，斩击、无100，其他均具有耐性。

**右肩：**爆发、冲击150，打击、无100，其他均具有耐性。

**左肩：**爆发、炎150，打击、冲击、无100，其他均具有耐性。

胜利后前往クレハマ基地，迎接下一场高难度BOSS战。

## ★クレハマ基地

前往コンテナ搬入口エリア的西南侧触发BOSS战，真正的黑幕也现身。

### BOSS タウロス



难度较高的战斗，4个杂兵均会给我方附加异常状态，尤其是睡眠、麻痹和即死状态相当麻烦，开战前要装备这三项耐性的饰品否则一不小心就落到全灭的结局。使用威力高或范围技能清场再对付BOSS，BOSS整体弱冰，直接使用冰属性导弹技能一口气破坏掉所有部位。要注意BOSS会吸取我方AP，狂暴化的血线也很高，还能一回合行动2次。

胜利后出现选项，这里笔者选择的是“一之宫を取り戻す”，还未确认对剧情是否有影响，本章到此结束。



## 第十章

## ★イチノミヤ陆军基地

作战任务更新。

### 必须任务

| 名称 | 任务目标 | 说明 |
|---|---|---|
| 第八次制压任务 | 讨伐丑神カマプアア | 目标占领了ニチナカ驻屯地（ヒヌマ发电所北侧），BOSS本体弱冰与打击，会使用即死攻击。实力相当强，交战前要做好充分准备，开场一定要先清理掉会使用异常状态攻击的杂兵，BOSS放在最后才对付 |

报告完后前往各人的自室观看剧情，最后返回アサヒの自室，得知关于黑幕的惊人情报。接下来前往カスミ生态研究所寻找真相，研究所位于ニチナカ驻屯地南侧，完成必须任务后穿过驻屯地往南走就能发现。

## カスミ生体研究所



**生态研究エリア：**入口北侧的房间里有“生物研究エリアカ－ド キ－A”，但必须从东侧那边绕过去，攻击玻璃进入。地图左侧的存档点附近触发二连 BOSS 战。



### BOSS ソル

BOSS 吸收冰属性，由于只是第一阶段所以难度不大，切记温存 AP。

### BOSS ソル、ギガスグランド×2

**ギガスグランド**的部位均弱冰属性，本体弱冰和无属性，使用冰属性导弹技能迅速解决。

**ソル**本体每隔一定回合便会回复 HP，也会使用吸血技能，弱点情况如下。

本体：弱打击、炎，吸收冰属性，雷耐性；外装左、右：弱斩击；外装：弱射击；头部：弱射击；腹部：弱贯通、射击。

当 BOSS 的血线降低后很多攻击都对她造成不了多少伤害，只有连携技能依然保持高伤害，推荐能使用连携技能的两人进行输出，其余两人使用**チャ－ジ**指令限制 BOSS 的行动。

打倒ソル后她终于恢复了理性，但也濒临死亡，在对妹妹道别后终于咽下最后一口气。地图西南侧的小房间可取得“生态研究エリアカ－ド キ－B”，然后前往下一个区域。**キメラ研究エリア：**来到北侧房间依然需要跳上平台然后打碎玻璃前往深处，第一个存档点下方可取得“キメラ研究エリアカ－ド キ－A”，前往主线标记处触发 BOSS 战。

### BOSS ケンゴ、デモンイ-タ-×2

开战前装备上具有即死耐性的饰品，**デモンイ－タ－**会使用即死攻击，吸收雷属性，弱贯通和冲击属性，先处理完它们再对付**ケンゴ**。**ケンゴ**弱斩击和炎属性，打击对其无效，对冲击有高耐性。

下一场战斗前的通路可取得“キメラ研究エリアカ－ド キ－B”，然后前往主线标记触发背叛者 BOSS 战。

### BOSS 背叛者、アスタロス

**アスタロス**弱贯通，对炎、冰属性具有耐性。**ルナ**免疫打击，弱斩击和炎属性，对冰属性具有耐性。如果其他队员是背叛者的场合下耐性会发生改变，使用解析装置调查吧。

此战胜利后出现选项，根据背叛者不同选项情况也不同，但决定能否把背叛者救回来的是此前面谈的结果，如果面谈正确次数多的话无论选哪个都可以把背叛者救回来。从第二个存档点开始往西前进，打破玻璃进入的地方可取得“キメラ研究エリアカ－ド キ－C”（打破玻璃后不要跳下去，再打破内侧的玻璃进去）。第二个存档点东侧深处有主线标记，触发最终 BOSS 二连战，注意此场战斗胜利后就会通关，根据结局情况可能直接进入二周目，建议保留存档。

**注：第二个存档点北侧的小空间内可取得“ソルの衣装片”和“メモリチップ No.12”，和主线没关系但可以解禁服装。**

### BOSS タイキ

吸收冲击属性，打击对其无效，斩击、贯通、射击、无均有耐性，只有爆发和炎、雷、冰属性伤害正常。推荐用三属性的导弹技能输出。因为是连战，注意 BOSS 被打倒前先恢复好众人的状态。

### BOSS タイキ（第二形态）

最终战，难度自然不低。BOSS 会使用即死攻击，弱点情况如下。

**本体：**吸收炎属性，弱无属性，其余均有耐性。

**外壳：**弱射击，除了爆发和无属性外均有耐性。

**背部外装左、右：**弱爆发和无属性，其余均有耐性。

**上部胴体：**弱射击、爆发和无属性，其余均有耐性。

**下部胴体：**弱斩击和无属性，除爆发外均有耐性。

整体都弱无属性，以此为主进攻吧。中途 BOSS 会召唤**デルピュネ**，这样近战的射程就会被挡住，需要快速打倒。BOSS 狂暴化后一回合行动 2 次，并能使用秒杀威力的技能，必杀技、连携技能留待斩杀血线时再一口气对其使出。

胜利后进入结局，并强制自动进入二周目。

**二周目引继要素：**

①武器、衣装（包含强化等级）。

②道具、素材、装备、设计图等。

③战果。

④勋章。

⑤已习得阵型。

⑥图鉴记录。

⑦カナ的素行调查结果。



# 真结局达成条件



奖杯有一项需要以“Very Hard”难度达成真结局，因此想要白金的玩家一周目使用“Easy”难度进行游戏即可，待二周目继承各项后再进行真结局攻略。目前真结局达成条件还不明确，但最有可能的推测为以下两个。

①面谈的合计成功次数→影响背叛者是否生存（生存路线不等于真结局）。

②各人物的评价（已决定个人结局的背叛者“イヴ”达到5星评价的话，进入生存路线后就会进入真结局）。

普通和坏结局的场合会强制进行二周目，由于需要多周目进行确认，笔者在截稿前实在来不及确认，只能把尽可能多的情报列出来供玩家参考。接下来列出全女性队员的支线、主线好感度选项，根据选项选择到结局能达到5星评价，各人相关的作战任务也需要完成（不保证每个选项都正确）。

# 女性队员评价5星攻略



## アイ

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| ちょっと抜けてると言われる? | 言われる |
| 书道をやっているのか…… | 褒める |
| 自室の内装にこだわってみた? | 和室 |
| いつも通りだったんです | 及第点 |
| 頬、大丈夫ですか? | まだ痛い |
| アイが本部长を好きなことは…… | 困る |
| やっぱりアイは | 笑颜が良い |
| そうですか、良かった……! | また一绪に行こう |
| 私が……责任に任せて动かなければ…… | その通りだ |
| アイは…… | なかなかいい |
| 人格分裂が起きやすくなったりしないんでしょうか? | あらゆる可能性で探る |
| 人格分裂を起こしたアイは酷かった? | そんな事は无い |
| 何か用があって来たんでしょうね? | 様子を见に来た |
| 可愛いアイじゃないから话す价值もないってこと? | そんな事はない |
| 气合が入ってしまうというか、声が出てしまうんです | 変わってるな |
| 绿茶は饮まない…… | もしかして嫌い? |
| 不安がっているアイにどう答える? | 俺がいる |
| 纳得のいくものが书けなくて…… | 甘いものを劝める |
| 人格分裂を起こしている? | 起こしていない |
| どうせ今の私に用なんかないでしょう? | 一人が好きなのか? |
| あなたにとって、私は必要ということ? | 君が必要なんだ |
| アイを落ち着かせるには…… | 抱きしめる |
| 俺は…… | アイと话す |
| 迷惑に思うかもしれないんですけど…… | 君は优しいな |

## ルナ

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 部屋へ入る? | 入る |
| ルナが食堂にいる…… | 食事はここで? |
| 着替え中ですが、それでもよろしければ | 入らない |
| 他に何か言う事はありませんの? | 单独行动について谢る |
| もう忘れてしまったんですか? | 谢る |
| アイさんの事、气にかけてあげてくださいね | 仲间として |
| ルナの入队理由について | 纳得した |
| またわたくしの买い物にお付き合いいただけません? | 俺でよければ |
| システムに选ばれた仲间は里切らないと思う? | そう思う |
| ルナをワルキュ－レ队から外すことを | 考えていない |
| 气になったお店にふらっと立ち寄りますの | 乐しそう |
| 军の训练で习っただけですわよ? | 才能ってやつか |
| 个人的なお愿い? | 话だけなら…… |
| 愚民にわたくしを缚る权利はない | それは出来ない |
| 人格分裂を起こしたルナは强烈だった? | 女王様だった |
| ルナは? | なかなかいい |
| そうみたいだな。ところで…… | お钓りは? |
| ルナの足の甲へ口付けを | できない |
| 本当に虫ケラほどの脑ミソしかないようね | ルナに逆らう |
| がっかりしていますわね | そんなことはない |
| 生意气な口を闻く犬の愿いを闻いてあげるのもまた一兴かしら? | これは命令だ |
| ルナが怒っている原因は? | 叶月カナと一绪に行动しているから |
| 商品を见せていただけませんか? | 人は入ってないから! |
| どちらと话す? | ルナと话す |

## ユエ

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 部下から教わることはない? | そうだ |
| この场合は—— | 命令だ |
| 自分の命と他人の命、どちらが大切? | 自分 |
| どうかされましたか? | これから训练か? |
| 意外と思われるでしょうか? | そうでもない |
| この中で一番の相棒は…… | 一番の相棒はレミ–? |
| ユエの様子がおかしい…… | 一人で悩むな |
| 队长はお分かりなのですか? | 分かっている |
| 私に兴味があるという事でしょうか? | ある |
| だからこそ特别待遇でいられる。そうではありませんか? | その通りだ |
| ユエに変わって欲しい? | そのままでいい |
| 日々の训练の赐物でしょう | さすが先辈だ |
| ユエは…… | なかなかいい |
| 意外と思われるでしょうか | 君にそんな一面が…… |
| 何故そこで惊くのですか? | そんな事も言うのか |
| 人格分裂を起こしていたユエのことを话す? | 话す |
| 不安なんです。とても…… | 一绪にいる |
| そんなに惊かれる事でしょうか? | どこで觉えた |
| あいつのキメラ化を见抜けなかったことを | 后悔していない |
| 谁の落し物だ? | ユエの落し物? |
| これは本当の私なのでしょうか | ユエはユエだ |
| 队长もご当地マニアだったのですか? | 地元のキャラクタ–だ |
| 人格分裂中のユエに何を质问する? | アサヒについて闻く |
| 队长が私を缚ってくださいませんか? | ユエがそう望むなら |
| 说明を求めてもよろしいでしょうか? | 手渡す |
| 待机しろという命令をいただいたのですね | そうだ |
| ユエがとろうとした行动について | ユエの行动を叹く |
| どちらと话す | ユエと话す |

## アマル

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| アマルを见れば? | わかる |
| アマル、君は—— | 男の子だ |
| ちょっと酷过ぎない? | 同意しない |
| ボクはその邪魔をしないようにするって感じだけどね | 仲がいい |
| 喫茶店かぁ…… | 行きたいのか? |
| ケ–キにこだわらないで、别のものでもいいんじゃない? | なるほど |
| カナちゃんのデザ–ト、ケンゴ好きだよね | アマルも好き? |
| おに–さん、ボクはどうしたらいいと思う！？ | アイと话す |
| 自分の无力さを痛感するよ…… | そうだな |
| 俺じゃ赖りないかもしれないけど…… | 话なら闻くぞ |
| アマルは? | なかなかいい |
| アマルの心构えについて | その发想はなかった |
| アマルが男なのは嫌? | 嫌じゃない |
| 人格分裂を起こしていたアマルのことを话す? | 话す |
| 俺のアイスが狙われている……! | あげる |
| 似合わないって思ったでしょ? | 正直に言う |
| ボクが一番だよね? | アマルが一番 |
| アマルのお愿いに对して | やっぱり男じゃない |
| アマルがキメラだったら倒せる? | 倒す |
| ねぇ、ここでボクと一绪に……寝ようよ | それは出来ない |
| 俺のタイプ…… | 元气のいい子 |
| アマルをどうする? | 离さない |




| 问题 | 答案 |
|---|---|
| ボクの事避けてるの? | これは作战だ |
| もしかしてアマルは…… | 妒いてる? |
| ボクとちゃんとした家族を作ろう? | まだ早い |
| どちらと话す? | アマルと话す |

### クー

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 话を终わらせる? | いい |
| 答えなければ、ダメ、ですか? | 答えなくていい |
| 队长をしてて、つらくない……ですか? | そんな事は无い |
| こんな时间まで寝ていた? | そういう时もある |
| なにがすごい? | アイが? |
| クーは? | なかなかいい |
| 知りたくて……か、观察を? | ご质问は? |
| 怒りに、来たんですか? | 大丈夫だ |
| ……いえ、何でもない | 忘れる |
| どうして姉妹なのに、相手を憎む? | 姉妹だつて他人だ |
| 映画はどうですか? | 家で见る派? |
| 相手をよく见て、分析しています…… | 大切な事だ |
| アマルを幸せにする为には? | アマルと话す |
| 人格分裂を起こしていたクーのことを话す? | 话す |
| クーにどうやって注意する? | アマルの名前を出す |
| 他人任せにして目をそむけるんですか-? | そんなことは无い |
| クーをキメラ予备军だと疑っている? | 疑っている |
| 君の中で俺の评价はすごい事になっているみたいだな…… | 闻かせてくれないか |
| クーは? | どうして默るんだ? |
| クーにどう言叶を挂ける? | 俺も同じだ |
| くだらないと思いますか……? | 自分もやっていた |
| ちゃんと说明してもらっていいですか? | これは作战の一环だ |
| 叶月カナのことが好き? | そうでもない |
| どちらと话す? | クーと话す |

# 白金攻略

## 白金综述

| 奖杯总数 | 53 | 铜杯 | 45 | 银杯 | 5 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 6/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 60 小时左右 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

本作大部分奖杯难度都不高，以刷为主，但有一个用难易度“Very Hard”打出 True End 的杯子较难取得。一是真结局要求面谈正确次数多（面谈随机性较多，要求玩家具有一定的日文水平）、队员评价高，二是游戏本身难度较高，而且是偏向数值堆高的难度，因此没什么技巧性可言，只得通过刷级提升角色能力值、强化装备来通关流程。一周目就目标打通“Very Hard”较为困难，还是等二周目再开始攻略白金吧。

## 奖杯列表

**オール・コンプリート！**（白金）
**取得条件：**获得除该奖杯之外的所有奖杯

**ビギナーズラック**（铜杯）
**取得条件：**初次击破キメラ

**强化完了！**（铜杯）
**取得条件：**初次使用点火状态（イグニッション）

**限界突破！**（铜杯）
**取得条件：**初次使用过载驱动（オーバードライブ）

**【カナサキ北西部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第一次扫讨作战

**【カナサキ中央部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第二次扫讨作战

**【センキョウ西部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第三次扫讨作战

**【カナサキ－サイケイ】扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第四次扫讨作战

**【ジョウシン北部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第六次扫讨作战

**【キョウエツ南部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第七次扫讨作战

**【サイケイ北部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第八次扫讨作战

**【サカ北西部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第十次扫讨作战

**【サイケイ中央部】キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第十一次扫讨作战

**强化キメラ扫讨完了！**（铜杯）
**取得条件：**完成第十二～十五次扫讨作战
**奖杯说明：**第十三次扫讨作战以后的扫讨任务都需要通关真结局后能够探索通关后的世界才会出现。

**【强化ヨルムンガンド】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第三次夜战讨伐任务中讨伐ヨルムンガンド

**【バラキート】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第一次危险生物扫讨作战中讨伐バラキート

**【バルトカイザー】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第二次危险生物扫讨作战中讨伐バルトカイザー

**【アノマシャドウ】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第三次危险生物扫讨作战中讨伐アノマシャドウ

**【シャドウライズカイザー】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第四次危险生物扫讨作战中讨伐シャドウライズカイザー

**【イグニストラゴン】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第九次制压任务中讨伐イグニストラゴン

**【ギガントアーマー】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第五次危险生物扫讨作战中讨伐ギガントアーマー

**【キマイラ・アニマ】讨伐完了！**（铜杯）
**取得条件：**第六次危险生物扫讨作战中讨伐キマイラ・アニマ



**【ブロウブルブラム】讨伐完了!** 铜杯
取得条件：第七次危险生物扫讨作战中讨伐ブロウブルブラム

**キメラブレイカ－** 铜杯
取得条件：击破 100 只キメラ

**キメラスレイヤ－** 铜杯
取得条件：击破 1000 只キメラ

**キメラバスタ－** 铜杯
取得条件：击破 10000 只キメラ

**怪力部队!** 铜杯
取得条件：战斗中给予累计 10000 伤害

**刚腕部队!** 铜杯
取得条件：战斗中给予累计 100000 伤害

**フォ－スレイン** 铜杯
取得条件：战斗中突破 100HIT 数

**フォ－スストーム** 铜杯
取得条件：战斗中突破 200HIT 数

**ハイドアタッカ－** 铜杯
取得条件：初次使用援护追击（サイドアタック）

**ハイドブレイカ－** 铜杯
取得条件：援护追击的使用次数突破 100 次

**后卫总攻击!** 铜杯
取得条件：初次使用追加攻击（アディショナルアタック）

**后卫总出击!** 铜杯
取得条件：追加攻击的使用次数突破 100 次

**连携兵术** 铜杯
取得条件：初次使用连携攻击

**连携兵术百式** 铜杯
取得条件：使用 100 次连携攻击

**连携防御** 铜杯
取得条件：初次使用援护防御（サポ－ト防御）

**连携完全防御** 铜杯
取得条件：使用 50 次援护防御

**必杀！初次使用必杀技** 铜杯
取得条件：必杀！初次使用必杀技

**必杀百炼!** 铜杯
取得条件：使用 100 次必杀技

**フォ－メ－ション!** 铜杯
取得条件：初次变更作战阵型（フォ－メ－ション）

**愈しの时** 铜杯
取得条件：初次使用治疗室

**リクリエイション!** 铜杯
取得条件：初次补修服装（ユニフォ－ム）

**T・C・Sエンジニア** 铜杯
取得条件：初次开发改造配件（改造パ－ツ）

**T・C・Sギ－グ** 铜杯
取得条件：开发 100 次改造配件

**ゲ－ムクリア** 铜杯
取得条件：通关游戏

**豪杰部队!** 银杯
取得条件：战斗中给予累计 500000 伤害

**フォ－ステンペスト** 银杯
取得条件：战斗中突破 300HIT 数

**ユニフォ－ムマスタ－** 银杯
取得条件：任意一件服装强化到最大等级

**T・C・S熟练者** 银杯
取得条件：任意一个T・C・S强化到 Lv30

**スキルマスタ－** 银杯
取得条件：任意一个能力值（ステ－タス）达到 999

**完全なる救世主** 金杯
取得条件：用难易度“Very Hard”打出 True End
奖杯说明：在流程攻略后列出了进入真结局的可能条件，由于此杯要求最高难度通关，还是等二周目开始再实行比较好。

**最终任务达成!** 金杯
取得条件：完成第八次危险生物扫讨作战



文 Yuki　编 白菜　美编 sienna

# GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-

“《罪恶装备》系列”的正统续作《罪恶装备 未知次元 启示者》中文版随着暑夏一同来袭PS4。作为在玩家眼中门槛奇高的格斗游戏类型，系列进入Xrd（未知次元）时代后，抛弃了其孤高的超核心向FTG的头衔，与进化的3D渲染画面、即时演算的多角度旋转酷炫觉醒必杀技等时髦元素一起奉上的，是更加贴近普通玩家的易上手性。这显然是那些想要接触格斗游戏、却因难度太高而始终望而却步的玩家们的福音。不仅如此，本作还包含了素质不俗的剧情模式，以及作为竞技游戏不可或缺、要素丰富的网络对战模式。当然，不管再怎样尽力照顾初学者，“《罪恶装备》系列”的骨子里还是刻着“格斗”两字的，新玩家想要吃通本作，不免还是会尝到一些苦头。而本文将为大家详细带来本作的系统分析、奖杯攻略、以及角色实战心得，成为玩家手上征服本作的利器，让玩家能在炎炎夏日尽情地挥洒自己的战斗热情。

| PS4 | | |
|---|---|---|
| 罪恶装备 未知次元 启示者 | Arc System Works | 格斗 |
| GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- | | 中文版 |
| 2016年7月28日 | 1~2人 | 对应年龄：12岁以上 |
| 下载版售价为421港币 | | 无对应周边 |



## 基本系统

### 键位说明




**方向指令：**为了方便阅读，本攻略中对手向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

**按键指令：**游戏中基础攻击键有P、K、S、HS、D共5个按键，分别代表拳、脚、斩、强斩与吹飞攻击。对应键位可以在设定模式中进行变更。推荐的手柄设置为：口（P）、×（K）、△（S）、○（HS）、R1（D）；L1设置为P+K+S的快捷键，用于招式的浪漫取消系统（后文详解）。玩家也可根据自己习惯作出调整。

### 轻快型操作类型

在任意模式中选择角色的时候可以选择默认的技巧型和轻快型两种操作类型。选择后者的话，则几个键位不再是P、K、S、HS、D的作用，取而代之的是连打一个按键角色就自动打出连段的设定，是照顾初学者的模式。如果玩家实在对格斗游戏不熟悉的话，可以先用这个简易的操作类型熟悉一下格斗游戏的节奏。



## 画面解说




| | |
|---|---|
| 1 | 体力槽。受到攻击会降低，清空时视为当前小局败北 |
| 2 | Burst标识。Burst槽全满时图标点亮，表示当前可以使用Burst系统。使用后根据使用类型扣除不同量的爆破值 |
| 3 | 能量槽。使用觉醒必杀技、一击必杀技、各种强制取消等行动时将会消耗该能量 |
| 4 | 小局表示。显示当前小局胜负情况，以及剩余的小局数。赢满自己一侧所有的小局数，则获得比赛的胜利。一方小局胜利后新开一小局，只有爆破值状态得到保留 |
| 5 | 计时器。当到达0时，双方还没决出胜负，系统会判断体力更多的一方为当前小局胜者 |
| 6 | 防御槽。当防御对手攻击时该槽增加，之后会缓慢降低。后文详解 |
| 7 | 连段数/伤害。当一方连段命中时才会出现，表示当前连段的攻击次数与造成的总伤害。字体为红色表示该连段为确定连；黑色则表示中途可以受身逃脱，并且在下方有小数字显示该连段在哪个部分可以通过受身中断对面的连击 |
| 8 | 特殊系统。一般在能量槽的上方显示某些角色特殊的独有系统。如该图中为JACK-O的特殊弹奏系统 |

## 特殊操作

**※ 以下指令说明均默认操作角色面向右侧。**

**冲刺：**简称 66，操作为快速按下 6 方向两次，第二次输入 6 时按住 6 方向键可以持续冲刺。不同的角色冲刺的性能也不尽相同，个别角色的 66 是固定距离的 Step，还有极个别角色甚至没有冲刺。

**后退回避：**简称 44，操作为快速按下 4 方向两次，往后方移动一小段距离。且保有无敌时间。用来回避对手一些招式非常实用。

**空中冲刺：**在跳跃至空中的时候输入 66 指令，即可在空中进行冲刺，绝大部分角色在离地到着地之前只能进行一次空中冲刺。

**二段跳跃：**在跳起后再次输入 7/8/9 方向。可以再进行一次跳跃，通过改变空中轨迹打乱对手的防御节奏。

**高跳：**简称 HJ。快速顺序输入 1/2/3 → 7/8/9 的指令，即可让角色使出高跳，特征为跳动中带有残影。高跳的高度与位移距离均强于普通跳跃。高跳后可以使用空中冲刺，但不可以使用二段跳跃。

**连锁取消：**当普通技击中对手后（无需命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线。请在练习模式中多多试验，这个系统是让连段华丽起来的基础。

**投技 / 拆投：**在地面或空中接近对手后按下 6 或 4 方向 +HS，可以发动投技破除对手的防守直接造成伤害。而被投技抓住的瞬间，防守方同样按下 6 或 4+HS，就可以破除对手的地上或空中的投技，但时机要求非常严苛。要是想躲避对手的投技，大部分时候推荐使用跳跃。

**近 S/ 远 S：**全角色都通用的通常技，指令都是 5S，但根据对手与自己的距离长短，会自动使出近 S 或远 S，两个招式动作和性能都大不一样。

**碎尘攻击：**指令为 5D，属于只能站姿防御的中段判定招式。命中后可以输入 8 或 6 方向，进入两种不同的追打模式。该攻击命中后会短暂改变镜头视角。



**强制反击：**在防御中按 6 方向 +D 以外任意两个攻击键发动，无视自己的防御硬直强制发动一次反击，将敌人打飞中断其连续压制。

**Burst：**在 Burst 槽全满状态下同时按 D 和其他任意攻击键，即可发动。在后文会详细介绍。

**闪电盾：**简称 BS，指令为 S+HS 一起按下（此时不能按带有 6 和 4 方向的方向键）。发动后角色浑身冒蓝光，在此时受到对手觉醒必杀技以外的攻击时，会让对手陷入长时间硬直。

**空中受身：**因受到对手攻击而浮在空中并且在受创硬直结束之后，可以通过按下 D 以外的任意攻击键进行受身，让自身保持无敌状态恢复体势。可以配合不同的方向键使用，角色会向输入的方向位移。如果在空中连段时出现了黑字，说明受创方在这一击之前其实是可以通过受身中断对手连段的。

**踉跄解除：**踉跄状态中连按攻击键和左右方向键，可以加速解除踉跄状态，避免受到对手的进一步追击。

**浪漫取消：**简称 RC。同时按下 D 以外任意三个攻击键发动，取消自己当前的行动，并能减缓对手的行动速度，是最具有《罪恶装备》风格的系统之一。根据使用时机会产生性能上的差别。在后文会详细介绍。

**Burst 附加觉醒必杀技：**某些觉醒必杀技按 D 键发动时，可以额外消耗 Burst 槽来发动强化版本的觉醒必杀技。当可以发动 Burst 觉醒必杀技时，人物身上会附带白色闪电。按 OPTIONS 菜单中可以查看自己使用的角色哪一招觉醒必杀可以使用 Burst 附加。




**一击必杀准备 / 取消：**通常状态下同时按下 P，K，S，HS 四个键可以进入一击必杀准备状态，再次输入相同指令则恢复到通常状态。一击必杀准备状态下会持续消耗自己的能量槽。

**一击必杀：**在一击必杀准备状态中，输入 236236HS 指令即可发动，命中后进入特殊动画演出，不管对手还有多少剩余体力都将被击败。但要注意一旦发动却没有命中对手，这一小局中使用者将永久没有能量槽，变成能量始终为 0 的状态。

# 基础知识

## 角色基本数据

每个角色的基本数据都不尽相同，体现在防御力、重量、气绝抗性等等方面。举个例子，POTEMKIN 是极其笨重的角色，因此拥有最高的防御力，受到的所有攻击都会乘以一个小于 1 的系数，而使得最终伤害变低。而 CHIPP 与其相反，由于具备花样繁多的移动技巧，有着让对手头晕目眩的机动力，所以设定为了防御最低的角色。值得注意的是，在角色的基本数据中，重量和体型因素会对部分连段是否成立造成影响，玩家在学习连段的时候不要忘记这一点。

## 取消系统

《罪恶装备》（以下简称《GG》）的取消系统分为基本的连锁取消、必杀技取消、跳跃取消，以及进阶的三色浪漫取消。基本取消系统和其他 2D 格斗游戏大同小异；而浪漫取消继承了系列从来比较丰富的种类，但使用难度着实相对于前作大大降低了，是照顾新入门的玩家的一种体现。混合交替着使用好几种取消，是使游戏华丽起来的重要佐料，而相应的代价是需要玩家考虑得更多，在出招之时要想好下一步计划。下面对几种取消进行细致说明。

### 连锁取消

在普通技击中对手或是让对手防御后，按照一定的顺序按出下一个普通技，可以强制取消前一普通技的收招硬直。这个“一定的顺序”即称为“连锁路线”。每个角色都设定有各自独特的连锁路线。对于大部分角色来说，5P→5K→5S→5HS的连锁是比较常规的路线。空中攻击也同样有取消路线，具体的拓展种类根据使用的角色不同非常繁琐多样，还需各位玩家多多实践。了解一个角色的取消路线不仅是使用好这个角色的基本，同时也是为击败这个角色提供知识基础。

### 必杀技取消

部分普通技与特殊技的硬直都可以通过必杀技或是觉醒必杀技来取消。操作方式与连锁取消大致相同，但是没有连锁路线，只要是能用必杀技取消的招式，不管使用哪个必杀技都是可以的。

### 跳跃取消

与必杀技取消一样，在部分通常技之后输入跳跃指令，就可以起跳取消硬直（例外的情况也与必杀技取消类似）。跳跃取消大致分为两种用法，一种是用浮空技命中对手后，跳起来进入空中连段部分，使用跳跃取消来追加空中攻击的伤害；另一种是在地面连锁取消的途中使用，让角色进行空中攻击后落地，再次重置地面连锁取消，达到持续压制对手的目的。同时也可以躲避对手投技进行反压制（因为跳跃对投技无敌）。

### 浪漫取消

统称为RC，是花费能量强制取消收招硬直的手段。而本作的RC还有个在格斗游戏界独树一帜的功能——可以暂时放慢对手的所有行动，颇有宇智波家族写轮眼看破对手出招的风范。取消系统可以说是一款格斗游戏的血液，而本作的浪漫取消系统，显然是满载《GG》风情来到了玩家的视野中。可以说，用好游戏中三种浪漫取消是脱离新手成为达人的毕业考试。三种浪漫取消的操作都是用同一个操作完成，并不需要额外记忆，那就是同时按下P、K、S、HS中任意3个键。而根据操作时机不同，会出现不同的性能特点。

**红RC**：在对手由于玩家的攻击而处于非自由行动状态下（包括防御、倒地、受创硬直）使用时，就会发动的浪漫取消，特征为角色周身出现红光。红RC发生非常快，减缓对手行动的持续时间也最长，所以在连续技中使用时，对手被击飞浮空的过程和硬直都会放慢延长，后面几乎可以接上任何招式，是用于打出强力连段的重要手段之一。消耗50%能量，使用方法简单直白。



**紫RC**：在自己招式挥空、处于收招硬直阶段时输入指令出现的浪漫取消。特征为角色周身会冒紫光，发生较红RC慢一些。紫RC主要是作为一种自己出招打空后规避风险的措施，吃一套对手的连段伤害，或是消耗50%能量规避该风险，选择权握在玩家自己的手上。



**黄RC**：因为很常用，所以简称为YRC。与上面两种RC不同，只需消耗25%的能量。在自己的招式进入收招硬直之前或是在通常状况下输入RC指令，就能发动黄RC（换句话说只要在红RC和紫RC的时机以外，使用出来的都是黄RC）。YRC同样有一定的发生时间。YRC除了用在预想到自己出的招无法命中对手，提前取消掉硬直这种情况之外，更常见的是用于快速取消飞行道具的出招硬直，而这种情况下飞行道具仍然会飞出去，并且敌人还会被缓速，可以仅仅消耗25%的能量就获得立回中的大优势。这个技巧建议多多练习使用。



总的来说，几种RC各有用途，根据战况选择不同的RC无疑是使战局往自己有利的方向发展的必备条件之一，而如何熟练运用还是需要靠实战累积。此外值得注意的是，几种RC共同的特性是在对手缓速的过程打出连段的话，会使整个连段的威力略微降低，而在对手结束缓速的瞬间就不会如此了。

## 受创、攻击判定



图为Elphelt的霰弹枪发射招式，图中的绿色框部分为该招式受创判定，红色框部分为招式的攻击判定。本质上，只要招式的红色方框与对手的绿色方框有重叠的部分，即判定为命中（图中可以看出这枪是货真价实的霰弹枪，这招也是强得一塌糊涂，攻击判定框大出天际）。所以说格斗游戏战斗的本质是框与框的重合判定。基于上述原理，游戏中各种各样的角色，各种各样的招式，便有各种各样的判定框。如果某一招式，绿色判定框位置非常矮，红色判定框非常高，那么就可以知道这个招式的对空性能很强，俗称上半身无敌。所以，玩家跳向对手使用跳跃攻击却发现怎么都打不过对手的某一地面招式，尽管画面中看上去玩家感觉自己角色攻击打到了对手角色的身体上，但还是对100次招挨打100次。这时候不要砸摇杆甩手柄，出现这种情况的原因就是自己角色空中招式的红色攻击框无论如何都无法抵达对手的绿色受创框的位置而已。于是，这样就衍生出了许多不同的招式判定，自然也会有无视攻击脚部的攻击，或是全身无敌的类似升龙拳的招数。如果要专精某个角色，了解该角色招式的性能是进阶路上的一大课题。

## 防御系统

本作有普通防御、防护罩防御、直前防御三种防御方式，用于不同的场面或是决定防守后不同的反击措施。以下详细介绍。

### 普通防御

最为基本的防御方式，防御硬直适中。主要靠这种防御方式来观察对手的攻击习性，制定对策。



### 防护罩防御

简称FD，发动防御的同时按住除D以外任意两个攻击键。以持续消耗能量和增加防御硬直为代价，拉开与对手的距离，并且可以让角色在空中防御住对手的上段攻击。适合于紧急时刻的防御、空中防御、对崩防技的防御，以及想要与对手拉开距离的情况。另外，这种防御可以避免被必杀技擦伤，也可以避免自己防御槽增加。在自己体力见底的时候可不要吝啬使用防护罩防御。



### 直前防御

简称直防，在对方攻击即将命中瞬间，再输入防御才可发动。以缩短与对手的距离为代价，减少防御硬直并可以增加自己的能量，使用成功时自己角色全身冒白光，很是酷炫。这种防守技巧适用于应对明显的招式赚取能量槽，以及在直防特定的招式后用无敌技或快速发生的招式抢招，打断对手的连续压制，但也要注意对手可能会调整连锁的节奏，不要因为贪一些能量就白白挨一顿痛打。



## 防御槽

一方通常防御另一方的攻击时，防御槽会根据攻击轻重增长不同的数值，一段时间没有再防御到攻击时，槽会缓慢清零，遭受对手攻击命中时防御槽会直接扣除一部分，但相应的对手招式的连段衰减会变小。简单来说就是，在防御槽有累积的情况下一旦受到对手的连段攻击，会承受比通常情况下更大的伤害。另外当防御槽累积到一定程度的时候，槽会闪白光，这个时候被对手命中，就会强制触发Counter Hit，之后如果还是在闪光状态，会在连段中连续触发Counter Hit，此时对手可以接上平时不常见的梦幻连段，那可是异常的痛。

综上所述，防御槽系统是为了鼓励进攻的系统，它给防守方带来很大的防守压力，也是让对战增加刺激感、事故率的《GG》特色系统。如果玩家在对战中不慎陷入了对手的强力压制当中，一定要注意自己防御槽的状况，也要视情况使用防护罩防御，阻止防御槽进一步积蓄，更要找机会逃走或是反击。必要的时候可以考虑直接花费50%能量以强制反击脱困。毕竟能量可以再回收，血量就回不来了。

## 闪电盾

这是《Xrd》系列”中新增的系统，是一种攻守兼备的技巧，简称BS。操作方式为在自己角色可动状态下，在不输入2方向以外的方向键的前提下，同时按两个攻击键（除了D键）。值得注意的是，该技巧可以在跳跃和蹲下时使用。表现为角色全身发出蓝光，此时遭受对手觉醒必杀技以外攻击的话，则会无视对手的攻击，并使对手进入硬直。此时对手只能选择闪电盾或爆Burst或乖乖等硬直结束。要注意闪电盾能弹反的攻击段位也是有区分的，站姿使用不能防御下段攻击，而蹲下使用不能防御中段和上段攻击（包括飞行道具）。闪电盾消耗25%能量，不够能量的时候操作无效。此外，地面使用的闪电盾可以蓄力，也就是按住两个攻击键不放。根据此操作，闪电盾的性能会发生一些变化。

**不蓄力版：**仅有弹反阶段。

**蓄力版：**延长弹反阶段，并在松开蓄力键时冲刺小段距离进行反击。这个反击也可以被对手BS弹回来。

**最大蓄力版：**一直按住蓄力延长弹反阶段，直到完成反击，整个过程非常慢，这个反击会让对手进入大硬直，之后可以接上很痛的连段，并且这个反击不可以被对手再BS回来。

要注意，在蓄力一段时间后，角色会进入全身发红的状态，这时能弹反全部段位的攻击（但仍会吃投技）。命中的情况下自己的Burst槽会增加、对手的Burst槽会减少。

总的来说，这是一个出色的防守反击手段，但仍然需要谨慎使用，其一不能弹反觉醒必杀技，被对手猜到的话，不仅白白浪费了25%的能量，还要吃上一个连段伤害。而就算是成功弹反了对手，还需要进入下一轮的互猜时间，对手反应快的话是能同样使用BS弹回来的，而他会选择蓄力还是不蓄力呢？用蹲还是站的BS呢？这都是要考虑的事情。当然了，如果玩家提前观察到对手根本不够25%的能量使用这个技巧，那便能够肆无忌惮地给对手准备一波反击套餐了。



## HELL FIRE

在自己体力低下的状态下（体力低于20%时），自己的体力槽会有红色闪光。此时自己角色的觉醒必杀技打中对手的话，画面上会显示“HELL FIRE”字样，该觉醒必杀技给对手造成的伤害会增加。该系统配合根性系统（指大部分角色在残血时受到的伤害减少的设定）显然让对战翻盘的可能性得到一定提升。

## Burst

在Burst槽全满状态下同时按D和其他任意攻击键即可发动，俗称爆霸。根据使用时机的不同，有着通常Burst和金Burst的区分。

**通常Burst：**简称蓝霸。自己在受创、防御、倒地硬直中使用则会出现。在小幅度延迟后将对手弹开，强制中断对手的连段或连续压制，命中后Burst槽会回复一小部分。但要注意这个Burst在发动后，自身的无敌效果就消失了，直到落地都无法自由行动，如果被对手猜到防御，就会吃下一套反击。



**金Burst：**简称金霸。自己在自由状态下使用则会出现。命中对手的话，自己的能量槽将会增到最大。全程对打击无敌，只会被空中投技打断。

## 消极状态

当玩家长时间不断做出远离对手，不积极进攻的消极行为时，系统首先提示DANGER，之后如果仍继续消极行为时，系统将会判定玩家进入消极状态。此时角色的气槽上会显示消极标识。在消极状态中，气槽的增加效率极其低下。如果重新开始进攻行为，那么将在一段时间后解除消极状态。



## 受创状态

### 地面受创

角色位于地面时受到没有触发其他特殊受创状态的攻击时，就会进入地面受创的状态。地面受创大致上分为站姿受创和蹲姿受创，两者都是在受创硬直结束后，立刻恢复为通常状态。不过在遭到相同的招式攻击时，蹲姿受创比站姿受创所持续的受创硬直时间要多 2 帧，因此部分连段是限定对手蹲姿受创才能成立的。不过因为防御对手地面攻击时，蹲防的安全性远高于站防（因为地面招式里下段攻击比较快，能击破蹲防的中段攻击比较慢），所以对手使用蹲防的时间会比较多，打出限定连段的机会也是不少的。

### 空中受创

当玩家处于空中，受创后同样会计算受创硬直，不过在这之后还要计算无法受身的时间。当无法受身时间结束后，系统才会接受玩家的指令，以完成空中受身。空中受身的发动过程持续 15 帧，全程处于无敌状态。空中受身可配合 4/6 方向使用，角色会向输入的方向位移。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。如果玩家不输入受身指令，则角色会直接掉落倒地。

### 受创弹墙

弹墙分为两种，边界反弹（被吹飞到当前屏幕的边界后反弹回来）以及版边反弹（被吹飞到当前场景的版边后反弹回来）。反弹回来的距离会根据招式性能有所不同。其中要注意边界反弹和版边反弹虽然看起来很像，但实战中还是要注意区别，如果在版中使用了一招版边弹墙的招式，那基本就等同于放弃后续连段的机会。

### 受创贴墙

还有一种类似于版边反弹的受创方式，称为受创贴墙。这种受创方式同样是要将对手打到版边的墙上才能触发，不同的是对手不会反弹回来，而是会沿着版边的墙上滑落下去，如果对手的受创硬直时间足够，那么对手会一直滑落到地面，坐倒在地面，这时候再去追加连段的话，对手又变成了在地面受创的状态，使连段得到进一步延展。

### 踉跄受创

受到特定攻击的角色会进入踉跄状态，此时角色会僵硬在原地，过一段时间会自动恢复为站姿。踉跄受创状态中可以通过连打攻击键或 4 和 6 方向，加快解除该状态的速度。

### 滚地受创

将角色几乎水平吹飞，落地后还将在地面继续翻滚一段时间，这种受创方式称为滚地受创。角色在地面翻滚期间视作空中受创状态，被追加攻击后立刻浮空。翻滚硬直时间结束后，角色可以立刻进行空中受身。

## 反击＆致命反击

反击简称 CH（Counter Hit），也是格斗游戏中的一个基本常识。对手在出招动作中，我方攻击抢先命中对手就会发生 CH。而本系列中某些招式在出招、持续和收招硬直中，角色会处于被反击状态，此时任何攻击命中其身也都会形成反击。相比普通命中，发生反击后，对手角色的受创硬直以及空中无法受身时间都将变长，使得通常连段的难度下降，甚至能够衍生出反击专用连段。因此，积极并冷静地预测对手的行动，能给为自己带来更多反击对手的机会，极大地增加胜率；自己在使用破绽大的招式时，也要学会管理风险。

致命反击则是在与对手相杀（双方攻击判定重合，但没有与受创判定重合时发生）时偶尔会出现的“危险时刻”中才会诱发。在危险时刻中被命中后，人物会处于一个致命反击受创的状态，受创时间增加，且受到更多的伤害。这个状态会随着危险时刻的时间结束而结束，而不是被打到后就立刻结束。所以在危险时刻中诱发致命反击，会使平常接不上连段的某些牵制招式变得异常强力，请务必注意对手的这些招式。

## 攻击属性

攻击属性可以说成是攻击与防御方式之间的对应关系。将攻击技以段位区分可以分为上段、中段、下段。上段是对手在空中时不可防御的招式，对手在空中开启防护罩时可以防御上段技，代价是消耗不少能量。中段能击溃对手的蹲姿防御，绝大部分空中发出的普通技都是这样的攻击，地上也有小部分的招式是中段，全角色的 5D 是共通的地面中段攻击，地面的中段攻击通常发生比较慢。下段能击溃对手的站立防御，大部分蹲下攻击是下段，全角色的 2D 是共通的下段攻击。在地面混合使用自己的中段、下段攻击，可以有效破除对手的防御。也有一些招式是没有段位的，也就是不管对手处于什么姿势的防御状态都能防御。

上述几种段位攻击都属于可防御的攻击，而《GG》中还存在不可防御的攻击。一种为投技，全角色都有共通的普通投技（近身后 6+HS/4+HS，在空中接近对手后也是同样操作发动空中投技），有部分角色还拥有投技必杀技。投技的共同特点就是无法防御，但可以通过跳跃或使用带有无敌的招式来回避，其中面对普通投可以通过输入普通投指令拆投。另外一种不可防御的攻击就是纯粹的防御不能打击技了，这些招式的特性就是不可防御，需要提前躲避，不过通常这些招式的发生速度不会太快。

## 命中停顿时间

命中停顿时间指的是打击属性招式击中对手后，招式发生途中所停顿的时间。例如某个打击属性招式连续 10 次挥空，然后连续 10 次击中对手，应该就会发现挥空 10 次所消耗的时间比击中 10 次要少得多。击中对手 10 次所多出来的时间，就是 10 次招式动作中累积的命中停顿时间。命中停顿时间对游戏的实际影响就是节奏感。命中时的停顿时间越长，确认对手受创姿势、血量、HG 槽等场上情况的时间也就越多，在连段的选择上也就有更高的容错率。通常来说，攻击等级越高的招式（大部分 S，HS 攻击就比 P，K 攻击的等级要高），命中的停顿时间就越长。

## 霸体招式

附带霸体的招式在发动过程中，即使受到对手的攻击，也能完成自己的攻击行动。不过霸体不会完全防止伤害，仅仅是起到自己招式不会被打断的效果而已。最有代表性的霸体招式就是 POTEMKIN 的 4 蓄力 6HS，而对付这种招式最好用的办法就是用多次攻击的招式，因为霸体只对第一次攻击有效。另外，觉醒必杀技也能无视霸体效果直接将对手打出硬直。



# 主菜单说明




**本作中的主菜单有5个主功能选项，分别是“对战”（BATTLE）、“故事”（STORY）、“收集”（COLLECTION）、“商店”（Store）和“设置”(CONFIG)，商店即连接PSN商店，查看关于本作的相关DLC内容。设置可以调整游戏的各种自定义选项，不再过多说明。“战斗”下细分为“网络对战”、“本地对战”和“道场”几个功能，将在下面进行介绍。如果是新接触格斗游戏的玩家的话，推荐先进入本地对战或道场中，熟悉和学习本作的基本玩法。**

## 对战

### ONLINE 模式

若不连上网络则无法进入。待其连接成功后，选择地区频道，中国玩家就选择亚洲－北京好了，之后还会分子频道，随便选择一个即可进入到大厅。这个大厅里会显示其他选择同样大厅的玩家。在大厅中，玩家有一个可爱的方块头小人形象，这个形象可以通过在“收藏”中的编辑子选项进行编辑，但一开始是没有其他元件可以选择的，需要通过随后会介绍到的“钓鱼”系统获得。在大厅可以控制自己的小人随处走动，可以根据下方的操作提示进行旋转、拉近摄像机，发出聊天，做出表情动作等等。大厅中分布着许多机台，在机台附近按下○键可以坐在机台一侧，如果此时有另外一名玩家坐在该机台的另一侧，双方准备完成后即会进入对战。

另外在网战模式中，可以随时按OPTIONS呼出主题界面，游玩单机模式的内容。





### RANK 战

控制小人走到大厅地图的左上角，或是直接在按△键弹出的菜单中选择RANK，会出现搜索RANK战的选项，包括RANK战时自己使用的角色，对手和自己的网络最低速度限制，对手强弱等等。选择开始搜索之后，可以一边游玩M.O.M或个人练习等单机模式一边等待配对，如果成功搜索到匹配对手，会弹框提示，此时呼出弹框就可以看到对手情报。待双方都准备完成，RANK对战即开始。

在RANK一开始会先打10场定级赛，根据胜负情况决定玩家的初始段位。定位完成后的RANK局，胜利的一方会获得一些点数（根据对手强弱有所差别）。玩家会随着点数增加慢慢升段，但在顶级段位区之前是不会掉段的，大可放心对战。只是该模式下大多搜到的都是外国人，延迟情况不容乐观，如果对自己的网络没有自信，或是不追求奖杯，可以用玩家对战代替这个模式。

### 玩家对战

俗称开房对战，在大厅的右上角或是直接在按△弹出的菜单中选择玩家对战，有搜索房间、创建房间和选择自己在房战中使用的角色三个选项。

选择创建房间时，有一些针对自己房间模式的选项可以调整，包括排队机制、局数、模式、密码等等。点击创建后，还会询问房间是否为特定玩家才能进入，这里建议一般情况都选择特定玩家才可进入，否则会有许多国外玩家搜到你的房间进入，和他们对战的延迟很大。用这种方式创建房间后会弹出一个窗口显示一个4位数的口令，关闭后也可以随时在画面右上角查看口令。

选择搜索房间，可以选择搜索条件，但对于中国玩家来说，搜到的几乎全是国外的高延迟房间，所以就需要用到上面的口令了。在搜索条件的最后一栏输入口令，这样就只会搜到特定的房间了，相当于密码联机房。

在对战房间中，共有4组机台，也就是说支持4组玩家同时进行对战。也可以超过2名玩家同时在1组机台上排队，在没轮到自己的时候可以观战，以及在观战中发弹幕应援自己的朋友。并且房间中设置了一台练习机台，点击后可以一个人进入练习模式，在等人无聊的时候或者刚被高手虐完想去一个人练练手都是不错的选择。除此之外，房间还有个彩蛋踢足球系统，也是个打发时间的不错选择。由于口令房的联机速度比大厅要快上许多，而且可以观战，所以中国的玩家更多选择的是房战，建议加入一个《GG》的交流群方便约战，另外《GG》圈子的老玩家也多为热心之辈，有什么对游戏不明白的部分直接请教也是事半功倍的，兴许又交上了一群新的机友呢?






### 钓鱼

在大厅中央有一个水池可以钓鱼，这是赚取收藏要素的主要方式。但注意每次钓鱼都是需要消耗世界币的，与标题界面的收藏功能按钮下的“钓鱼”选项功能一致，后文将详细说明。



## 道场

道场选项下有四个选项，分别是基础训练、进阶挑战、连段课题和自由练习，都是将实战技巧详细分解，加以教学的模式。总的来说让人回想起课堂和作业的感觉。

### 入门

这里有官方给玩家布置的各种与格斗游戏基础相关的入门任务，对快速上手本作有很大帮助。该模式中讲解的知识可以说是制作方为新人玩家悉心准备的攻略手册、基础教学，并且以非常逗趣的形式表现，就好像乱入了横版过关的世界一般，与角色 JACK-O 和她的从者们战斗，一步一步、循序渐进地掌握格斗游戏的基础要领，哪怕是老玩家也同样会被这新颖个性的游玩方式打动。如果是刚接触格斗游戏的玩家，那更要来这游玩一番了。

### 传授连续技

在这个模式中，贴心的制作者给每个角色设计了一系列的连段挑战，完成某一个角色的全部连段挑战的话还能获得 20000 世界币，如果有不小的世界币花费需求，那么这里不失为一个高效赚钱的好地方。当然进入这个模式的主要目的还是为了让玩家快速熟悉某一个角色的连段。如果是刚刚接触本作的玩家，并且有青睐的某个角色，那么可以来这里进行该角色的连段挑战。系统会让玩家从选择的角色基本的复合指令必杀技开始，逐渐挑战渐渐复杂繁琐的连段。每一次挑战完成后，会自动跳入下一个挑战，如果有一个挑战实在打不过，也可以跳过它任意选择其他的挑战。

一个角色的所有挑战大面积涵盖了实战各种情况下可能出现的连段选择，玩家掌握之后可以投入实战，活学活用。但要记得这些连段也不是最优最适合的，玩家可以自己强化、优化每个连段。因为这款作品的特点就是连段自由度非常大，玩家甚至完全可以开发出属于自己的独有连段。用自己名字命名的连段将对手放倒，这可以说是格斗玩家的专利之一。

### 传授实战技巧

这里以课题的模式，对格斗游戏进阶环节进行针对训练，包括进攻、防御技巧，特殊操作，还有各角色对策，都有详细的说明和挑战。每个环节有 5 次机会，系统会根据完成度给玩家评分。如果该模式下的挑战都能顺利完成的话，那么恭喜玩家已经可以踏上强者之路了。

### 自由练习

进行个人自由练习的模式。可以设定各种自定义选项，包括双方血量、能量、Burst 状况、防御槽数值，以及对手的状态、姿势、受身情况，甚至还有各个角色的特有系统设定等等，只要在实战有机会出现的状况都能模拟。这里就如同是叶问的打桩房。在这里打磨角色熟练度、钻研新的个性连段、学习如何克制某些角色某些招式，日复一日，终有出山闯荡江湖的一天到来。

## 街机模式

### 插曲

移植了街机上的投币过关模式。亮点是大部分非新加入角色会有一小段剧情可以观看，是发生在故事模式之前的事情，大多都不太影响观看故事模式。如果是对故事剧情特别感兴趣的不妨打一遍。这里推荐在设置中把街机模式的对局数调为 1，电脑难度根据自己需求选择。这样就可以快速浏览每个角色的剧情了，同时也是打金币的方法之一。

### 对战

在本地与电脑或是接入了 2P 手柄的朋友进行对战。是格斗游戏基础功能之一。

### M.O.M

M.O.M 模式是格斗游戏加入了 RPG 成长要素的闯关模式。每次游戏的流程为：事先准备→选择对手→对战→过关→得到奖章→用金币强化自身或是购买装备技能→挑战下一个对手。如此循环。




#### 事先准备

进入该模式后，首先要选择自己使用的角色。一个角色最多能装备 4 个道具 4 个技能，过关不会自动回复体力。装备多个技能后，记得在设置按键中设置好必杀技的特殊键以使用它们。要注意技能和装备有角色属性要求限制，就像传统的RPG一样。想使用所装备的技能，需要有相应的属性点（分为力、技、法、气），每个角色的初始属性也有所不同。对于一般的技能，自己角色的属性点至少要满足该技能的 LV1 所要求的属性点才能使出来。如果满足了技能 LV2 以上的属性要求，那么该技能的威力、效果会得到提升。使用技能后，该技能会有一定的冷却时间。装备多个相同技能的话冷却时间不会共享，交替使用相当于缩短了冷却时间。

在选好角色之后，系统会提供两个初始必杀技套装供玩家选择，一个是炸弹（与 Faust 的丢炸弹技能相似，丢出后过一段时间爆炸，对敌方造成大伤害），另一个是使用后自己的下一次攻击必定触发 COUNTER HIT。

#### 选择对手

在选关的时候能看到该关卡内敌人的信息（包括敌人弱点 / 强势属性，各种加成，以及如打多少 HIT 以上才能出伤害、能不能防御之类特殊条件的情报）。某些关卡内会出现一些带有星星标记的角色，选择他们为对手并成功击败，掉落装备、技能的概率会提高，所以推荐优先与有标记的角色对战。完成一定场次的对战，会有珍稀的 3 个星星标记的敌人出现。击败他们的话会有好东西入手。在选择对手的界面中可以按△键呼出菜单，该菜单下可以装备在游戏内获得的道具和技能，可以在商店画面消耗对战中拾取的奖章来升级角色（升级后能挑战的关卡或能从商店购买的物品会有所增加）以及购买新技能。

#### 对战

在 M.O.M 模式下不能使用挑衅、敬意和一击必杀技，而角色的任何一个招式会持有一个属性（共有炎、雷、打、斩四种属性）。注意敌人在自己体力见底的时候全身会发红，这个时候若不在一定时间内打败敌人的话，敌人将自爆。自爆的敌人不会掉落宝箱，也就是不会掉落敌人身上的装备和技能，要尽量避免这种情况发生。

# 故事模式

本作的故事模式与前作基本一样，不需要玩家做什么特别操作，只要像观看动漫一样坐在沙发上欣赏延续上一作的剧情演出就好。这次的剧情演出效果更加良心，不再像前作那样在有的情景中会分屏静态显示角色 3D 立绘，而是以全程 3D 动作演出呈现（下方有中文字幕），剧情也绝对精彩，在这里就不给各位玩家剧透了，请务必自行欣赏一番。

值得一提的是，日版游戏在该模式下除了观看剧情以外，还有个世界观集选项。由于《罪恶装备》是一个有长远历史的系列，所以在剧情中必然会出现很多前代剧情中的专有名词。制作方考虑到初次接触本作的玩家会因此受到影响，于是在世界观选项中收录了大量专有词汇并对其详细说明，有关联的词汇之间还能相互联想，可谓周到。在剧情观赏过程中，可以随时将世界观集调出来，菜单中会自动显示刚刚剧情提到的名词，非常方便。可惜可能是由于翻译量太大，这个选项并未收录在中文版游戏之中，比较遗憾。



# 收集

该选项下主要是一些网战个性化设置以及收藏元素的展览。

## 编辑

编辑自己的在线模式的对战名片和虚拟形象，一开始只有默认虚拟形象，更多个性角色的形象需要靠钓鱼获得。

## 重播剧院

这里会收录自己对战和观战的录像，需要在设置中设定为自动保存对战录像。观看录像时，除了暂停，快进等基本功能以外，还可以一定幅度地调整观看视角，算是本作 3D 化的一个应用。

## 收藏馆

收藏馆中收录有游戏中收录的语音，绘图，动画，有的需要花费世界币解锁，而大部分都可以通过钓鱼获取。在这里面还可以花费世界币解锁新角色 RAVEN（需要 200000 世界币）。




## 钓鱼

获取收藏要素的省钱方式，虽然也需要消费世界币，但比直接买是要便宜很多的。缺点是不能定点目标。钓鱼可以钓到不同角色的系统语音，配色，图标，虚拟形象，表情动作，甚至是 RAVEN 这个本来需要消费许多金币才能购买的新角色等等。钓到的鱼收集到 10 条就必定会出一个还没获得的收集要素。总的来说就是一个花钱搏一搏的地方，颇有手游课金摇奖的感觉，世界币充裕的话可以来试试手气哦。

# 人气角色简单介绍

## DIZZY

DIZZY（蒂姬，简称 DI）是一经公布就受到广大男性玩家追捧的高萌值的系列代表角色。从前作少女最终 BOSS 到当下已经结婚生子，身分发生了天翻地覆的变化。被 3D 化后女神气质越发凸显的 DIZZY，带着背部一对风格迥异的可人形化翅膀（白精灵叫温蒂尼，黑死神叫涅古罗）一同回归到了可选角色行列。相信许多 DIZZY 的铁杆粉丝已经迫不及待地想要操作这个真实年龄 9 岁的伪萝莉了。



## 基础战术

DI 动用自己本体战斗的招式特别少，近战攻击几乎都是由一对人形化的翅膀和怪兽化的尾巴完成，必杀技多为召唤系招式。在本作飞行道具清一色允许 YRC 的设定之下，DI 的牵制手段变化多了不少。加上攻击距离较远的 2D 和 4S，DI 在远距离作战方面显得得心应手。

DI 的战术核心是利用召唤物牵制对手，让对手始终要分散精力躲避或对付各种召唤物，再抓住空隙本体上前放倒对手。然后利用召唤物对对手进行起身压制，在对手不得不防守多样化的召唤物的攻击同时，利用 DI 可以在空中冲刺两次的特性，形成本体二段跳冲刺中段攻击 / 落地后下段攻击这一肉眼难以判断的二择手段破防，并以此循环。对手在面对密度如此频繁的连续压制难免会应接不暇，此时 DI 就能抓住机会放倒对手。



总的来说，DI 的战术变化种类丰富，但操作不算复杂，对战局的情况做出细致的判断才是对玩家的考验。

## 推荐技

**· 4S**

特殊指令的 4S 是多段攻击判定，打点比较高，持续也长，可以让对手的空中突进招式撞到上面，但要注意打不到对手的蹲姿。

**· 2S**

对空招式。由于这招会让 DI 的受创判定变得极小，所以基本不会输给对手的任何空中招式。但要注意这招的范围很窄，不要过早使用以免打空。

**· 2D**

非常远的下段，不管是连段收尾还是奇袭都能发挥作用。之后可以用必杀技取消，可以选择接 236S 重视伤害，也可以选择用 214P/K 准备一轮起攻压制。

**· 空中 236P**

放出往前方缓慢漂浮的泡泡。泡泡本身没有任何攻击判定，但接触到 DI 的攻击判定后就会炸裂，对范围内造成攻击判定，命中对手的话会造成高浮空。放出泡泡的瞬间可以通过 2、8 方向键调整泡泡漂浮的轨迹。这招主要用于连续压制，并且可以调整跳跃浮空轨迹。例如低空泡泡（指令为 2368P）后空中冲刺使用跳跃攻击先行向对手施压，等泡泡到达后再将泡泡击破。



**· 236S**

温蒂尼在前方中距离的地面放出冰柱，发生非常快。可以作为连段的收尾招式将敌人放倒或是 RC 后追加高火力连段；也可以在牵制中配合 YRC 使用。但要注意若对手在自己本体和冰柱之间的区域的话使用这招是非常危险的。

**· 214S/HS**

召唤出少许延迟后喷激光的鱼，S 版位置高，打跳起的敌人用，HS 版位置低，打地面用。这个招式属于没有发射轨迹的飞行道具，直接贯穿屏幕，所以敌人拉开距离是没什么用的。并且这招持续时间长，让对手防守住这一招，本体前压是基本用法。此外，召唤出来的鱼可以承受一次对手的攻击。

**· 632146P**

温蒂尼召唤出镜子保护 DI 本体，直到发生都是无敌状态，但会吃投技，需要注意。这招还可以反弹对手的飞行道具，对于许多利用飞行道具进行起身压制的对手来说，这一招应该会相当烦人吧。这招对于缺乏抗压手段，基础防御力又偏低的 DI 来说，显然是极其宝贵的反击招式。

## 应用连段

DI 的连段若不配合召唤物则无法接上太多，建议以放倒对手打起身压制为主。当有召唤物一起压制，连段的变化就多了起来。建议刚开始练习连段的时候将对手选为 SOL，因为此角色体型比较标准。熟练之后再慢慢调整连段组件以对应其他体型的角色。

| |
|---|
| **5K > 近S > 5HS > 2D > 236S** |
| 基础地面连段，也可以不使用最后的236S，直接用214P或是214HS来取消2D的硬直，进行起身压制 |
| **普通投 > 66 > 2P > 6P > 6HS** |
| 投后连段，6HS后也用召唤系列必杀取消硬直进入压制。DI的普通投非常强，用得很多 |
| **【对手版边，蹲下状态】空中66 > JK > JHS > 近S > 2HS > 236HS > 66 > 4S > 5HS > 236S** |
| 需要50%能量用于RC的高火力连段，难度也较高。一开始觉得太困难的话可以在RC后直接66蓄力6HS接236HS |

# JOHNNY



JOHNNY（强尼，简称 JO）虽然是在这一作登场的新人物，却早已是《罪恶装备》系列”2D 时代的老人物了，并且是系列剧情中着墨较多的配角人物之一。由于在日本地区街机上已经先行登场，所以已经有许多日本玩家使用 JO 对战了数月，并且对这个角色的强度评价相当高。而且 JO 是一名使用拔刀居合斩的角色，一招一式动作都非常拉风，所以深受许多玩家的喜爱。

## 基础战术

JO 有特殊的硬币和居合系统，每一小局有 8 枚。投掷金币命中对手的话会升级自己的居合斩系列必杀技（214P/K/S，包括空中版），最高能升到 LV3。LV1 的居合斩命中后几乎无法接上连段，但升级后的居合斩拥有毁灭性的威力。此外，JO 还持有配合居合使用的雾必杀技（41236P），放出的雾附着到对手身上时，JO 的居合斩将能强制破除对手的防御，让对手进入踉跄状态。

JO 的 66 是特殊的固定距离 Step，S、HS 系攻击招式距离很远，出招速度也相对快；相对应的缺点就是收招慢。但 JO 拥有居合取消的技巧（MIST CANCEL，简称 mc），可以快速取消自己的硬直，操作方式为在通常技命中或被对手防御后，输入任意居合斩的指令，并按住攻击键，此时居合斩不会斩出去，然后按下 HS，就可以取消居合架势，回到自由行动的状态。通过使用好这个技巧可以让 JO 的连续压制力提升许多个档次，并且减少自己的空隙，同时还是连段的重要组成部分，是每个 JO 的使用者必须熟练的技巧。

综上，相对其他角色，JO 的连段难度颇高，金币的枚数管理，居合 LV1 管理，mc 取消等等需要掌握的技巧不少，是一个高火力，强压制，但防守手段少的技术性角色。想挑战高难度的玩家不妨尝试一下。



## 推荐技




**· 6P**

强力的对空招式，上半身无敌，对手敢冒然从头顶跳入攻击的话，可以毫不留情的按下 6P。

**· 6K**

突进一段距离往上踹，自身硬直非常短，踢到后可以接上空中连段，在中距离能够一口气接近对手并发动攻击。

**· 远 S**

攻击距离和发生速度都十分优秀的牵制技，之后能接中居合斩 LV1 或下居合斩 LV2。但缺点是打空时硬直非常大，被防御时可以使用前面提到的 MC 技巧取消自身硬直。

**· 2HS**

从地上往上划起一刀，本身也跟着跳跃到低空。这招能打到低姿势，配合 mc 使用非常强。后续路线非常丰富，可以选择直接接空中 214S、mc 后 JK、mc 后空中冲刺 JP，或是 mc 后落地 2K。

**· 236HS**

丢硬币，自身硬直短，发生速度快。由于是抛物线，所以对付空中冲刺过来的敌人效果奇佳。并且一旦硬币被丢出，即使 JO 本体被对手击中，硬币也不会消失，偶尔会打断对手的追击。显然是性能优秀的招式，但其为提升居合等级的惟一手段，一局只有 8 枚（可以通过觉醒必杀技 632146S 补充 2 枚），平常使用还需多斟酌。

**· 地面 623K 派生 K/ 空中 623K 派生 K**

地面和空中版的性能和用法不同，对下方攻击非常强力，但要配合 YRC 使用，首先记住 YRC 的时机吧。

**· 236214HS/D**

带有无敌时间的超杀，对于没有抗压手段的 JO 来说是意义非凡。除了被防也没有很大的硬直的优点以外，演出也十足酷炫。按 D 键出的话是能量连同 Burst 槽一起消费的搏命一击，对于对手最后一点血量的威力很大。

## 应用连段

注意 JO 的大部分连段需要有居合等级 LV2 以上起手。建议刚开始练习连段的时候将对手选为 SOL，因为此角色体型比较标准。熟练之后再慢慢调整连段组件以对应其他体型的角色。

| |
|---|
| 【版中】2K＞近S＞2K＞2D＞236HS＞66＞236HS |
| JO在自己还没有居合等级的时候，打连段时要优先考虑提升LV，上述连段从下段起手，虽然伤害很低，但由于打中两个236HS（投币），可以一口气提高到居合等级至LV3 |
| 5K＞5HS＞214S（LV2）＞66＞近S＞236HS＞近S＞214P＞236HS＞66起跳＞JP＞JK＞JS（jc）＞JK＞JS＞JD＞空中623K |
| 版中最常用的LV2居合等级连段，LV3居合等级也成立，且威力更大，但要注意对手可能会跟自己交换位置。这个连段的优点在于不止大幅度削减了对手的体力，还能维持自己的居合等级在LV2 |
| 【高度适中的空中】623K（YRC）＞落地5HS＞236HS＞5P＞236HS＞66起跳＞JK＞JS（jc）＞JK＞JS＞JHS＞JD＞空中623K |
| 版中的623K带YRC起手连段，即使没有居合等级也能打出高伤害。这个连段在对付对手用地对空强力的招式时很有效。同样有维持居合等级的作用 |
| 【版边】2S＞214K（LV2）＞快速66两次＞6HS＞236HS＞近S＞JD＞mc＞JS(jc)＞JD＞mc＞JD＞623K |
| 版边的标准下段起手LV2连段，也是将mc技巧应用起来的连段之一，刚开始练会有一些难度，慢慢让手记住mc的节奏吧 |
| 2D第一段＞236HS＞远S＞2HS＞空中214P＞落地236HS＞JD＞JD＞空中214P＞落地236214D |
| 没有居合等级的下段起手连段，最后带入Burst超必杀，能对对手造成致命的大量伤害，掐灭对手翻盘的希望 |

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 43 | 铜杯 | 26 | 银杯 | 13 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 7/10 |
| 白金所需时间 | 20 ～ 30 小时 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 1 |

| | |
|---|---|
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金路线

**1.** 进入基础训练，了解格斗游戏的基本知识，完成挑战关卡，拿取相关奖杯，只要稍微认真学习一下的话，关卡并没有难度。

**2.** 进入进阶挑战，完成前半部分的内容，进一步了解系统。

**3.** 在连段教学模式中选择多个角色过一遍手，熟悉必杀与连段，顺手的可以继续打后面的连段，觉得不想用、不顺手的随便打一遍，打到完成不了的连段课题为止。最后从中决定一名主力角色，之后大部分奖杯需要使用这个角色对战完成。新手易上手角色除了教学一直默认的 Sol 以外，还推荐 Elphelt, Sin, Ky, Millia, Faust, Leo 这几个。当然，可以根据自己喜好选择角色，本作没有难到不能使用的角色。在解答连段过程中可以解锁连段课题的相关奖杯。

**4.** 完成前面三步的玩家，其实就已经具备了十足的战斗力了，有了一定的水平之后后面的奖杯挑战至少在技术上已不成阻碍。接下来可以前往练习模式，再稍微深入了解一下自己选用的角色特性，选择 20 名不同角色解锁奖杯。

**5.** 接下来的行动按玩家的喜好选择。可以马上进入 ONLINE 模式，寻找其他的玩家开始对战，毕竟格斗游戏，还是人与人斗最欢乐。在收藏功能按钮下编辑好自己的名片、虚拟形象，顺手可以解锁大量对战、网战相关的奖杯。刚刚完成各种教学模式获得的世界币可以用于网战大厅的钓鱼系统，积累消费世界币和钓鱼次数的奖杯；而之前努力练习的实战技巧，此时也变成玩家手中强大的武器了。

**6.** 如果是为了高效刷 ONLINE 模式的奖杯，那么最好还是配置好友一名，一起刷 RANK 战的话，无疑能起到事半功倍的效果，也不用为国外的网络延迟感到头疼了。但注意，尽管是互刷，也最好是认真的对战，因为后面的徽章收集奖杯，绝大部分来源于 RANK 实际对战中出现的情形，在这里认真对战的话，能直接刷出许多徽章。

**7.** 如果玩家更偏爱与单人游戏，或者暂时网络不便。那么可以使用主力角色完成街机模式通关，再选择其他数个角色通关，拿到奖杯“嗨起来！”。可以在设置中调为 1 局，电脑难度调成最简单，这样即使是不会用的角色，5K ＞ 5S ＞ 5HS 一顿按也基本能打死那如同木桩的电脑，比较节省时间。

**8.** 之后可以进入 M.O.M 模式，将自己喜爱的角色全副武装，一步一步地培养成最强。推荐进入网战模式开房后再按 OPTIONS 呼出菜单游玩 MOM 模式，这样顺手还能解锁“一心二用”的奖杯。

**9.** 观看剧情模式，只需要看就行了，没有任何格斗游戏操作，不需要玩家对战。当然，本来就是因为关注剧情而入手该作的玩家，将本步骤作为第一步也是没有任何影响的。

**10.** 进入录像厅观看5场自己的网战录像，解锁相关奖杯。记得在对战前要在设置中打开自动保存录像。

**11.** 收集徽章150个，在插曲模式与电脑对战，以及在RANK模式与人对战的时候，达到某些特定条件时就会获得徽章。在认真游玩RANK战的状态下基本能收集到绝大部分的徽章。在最外面的主界面按下口键往后翻5页，可以看到所有徽章清单。选中一个徽章后能在下方看到徽章的获取方式。如果还缺少一部分徽章才能达到150，那么可以从中挑选达成条件简单的在街机模式中获取。有部分徽章由于电脑不配合的话很难达成，所以还是需要找好友协助一下。

**12.** 回收剩余奖杯。




**The Absolute World（绝对确定世界）** 白金

取得条件：获得其他所有奖杯

**How Many Burgers Can I Buy?（汉堡买买买）** 金杯

取得条件：累计消费500000WS世界币

**Novice Angler（垂钓入门）** 铜杯

取得条件：第一次钓鱼

**King of Anglers（垂钓之王）** 银杯

取得条件：钓出100个道具

**And Today's Look Is...?（今天看上去如何？）** 铜杯

取得条件：编辑自己的网战虚拟角色

**They Call Me... The Revelator（他们称我为启示者）** 铜杯

取得条件：用任意角色在任意难度下通过一次街机模式。

**Wanna Be Crazy（嗨起来！）** 银杯

取得条件：在任意难度下完成20个角色的街机模式。

**Puberty（发育期）** 铜杯

取得条件：M.O.M模式中区域等级升一级

**Scorer（刷分狂魔）** 银杯

取得条件：M.O.M模式中区域等级升到50级

**Spray and Pray（喷雾与祈祷）** 金杯

取得条件：在M.O.M模式中一次连段打出1000的伤害

奖杯说明：用加攻击的装备使用6HS攻击，可以直接打出1000伤害，后面还可以随意接一个必杀技。建议使用单发6HS攻击威力高的角色，像是Johnny、Axl、Leo、Sol、Elphelt等。

**Besties（战友面对面）** 铜杯

取得条件：和朋友完成一次线下对战

**Emotional Destination（动情的终点）** 银杯

取得条件：观看完故事模式

**License to Train（入门教学）** 铜杯

取得条件：完成入门教学模式

**Wicked Sick Time, Bro!（抓紧时间！）** 银杯

取得条件：在时间限制（10分钟）内完成第二轮新增的训练教学

**Meister（连段有成）** 铜杯

取得条件：在传授连续技模式中完成100问

**The Path to Passion（连段上瘾）** 银杯

取得条件：在传授连续技模式中完成200问

**Combo Master（连段大师）** 金杯

取得条件：在传授连续技模式中完成400问

奖杯说明：大部分角色都是在最后的上级者连段中才出现比较难的连段，如果感觉实在打不过，可以换个角色，只挑战那些简单的问题。

**Practice Makes Perfect（唯手熟尔！）** 铜杯

取得条件：在传授实战知识中完成30个任务

**To the Real World!（前往世界）** 银杯

取得条件：在传授实战知识中完成70个任务

**Knowledge... Is Half the Battle（知识量即实战的武器）** 铜杯

取得条件：在自我练习模式中选择过20个角色作为对手

**Image Training（冥想训练）** 铜杯

取得条件：观看自己的对战录像至少5个

奖杯说明：在设置中有自动存储网战模式的对战录像的选项，建议开启。

**First Time Shopping（初次消费）** 铜杯

取得条件：第一次使用世界币在收藏模式中购买物件

**Commentator（发弹幕）** 铜杯

取得条件：第一次在玩家对战中观战时，发送弹幕

**Lobbying（大厅）** 银杯

取得条件：在大厅中对战台上完成100次对战

奖杯说明：这个略坑，因为中国玩家本来就不喜欢在大厅中对战，所以要么找个朋友对战，要么去日本的大厅找人打（就是很卡）。

**Emotions Are... Important（表情…很重要）** 铜杯

取得条件：第一次使用虚拟人物的表情动作

**Freshman（初学者）** 铜杯

取得条件：第一次取得RANK比赛的胜利

**Red Belt（红带高手）** 银杯

取得条件：在RANK比赛中升到10段

奖杯说明：RANK比赛输掉不会降段，慢慢打总能升上去的，想图效率可以刷自己朋友，双方都设置搜索条件为3格以上网速限制，基本就只能搜索到彼此了。

**Fearless（无所畏惧）** 银杯

取得条件：在RANK比赛中完成200场次

**Everyone's Welcome（来者不拒）** 银杯

取得条件：在RANK比赛中与20个不同角色对战过


### You Come Grand Opening!（黑店开张）



**取得条件：**在玩家对战模式中第一次创建自己的房间


### Pankration（一心二用）



**取得条件：**玩家对战模式开房间时设置为M.O.M模式，然后游玩3回。画面回到房间算1回


### An Ounce of Practice...（稍微练练）



**取得条件：**在训练模式的玩家对战模式中对战


### Roleplaying（角色扮演）



**取得条件：**在玩家对战模式房间中使用10次角色的语音（呼出菜单选择）


### Key to the Future Is in the Past（过去是前往未来的关键）



**取得条件：**在玩家对战模式房间中观战20次


### Wilson, Noo-!（究极射门！）



**取得条件：**在玩家对战模式房间中第一次踢足球


### New Type（尝试新模式）



**取得条件：**在选择角色操作类型时选择一次轻快型


### Medal of the Holy Order（徽章收集迷）



**取得条件：**收集150个徽章

**奖杯说明：**主菜单按□往后翻页能看到当前的徽章获取情况，只能通过插曲对电脑战和RANK对人战获得。


### Throwing $$ at the Problem...（没有钱解决不了问题）



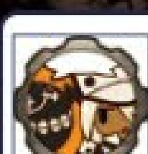
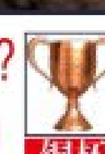
**取得条件：**使用JOHNNY放超必杀632146S命中对手偷取对手的宝物，然后用236HS掷出去


### Crossroads（命运的交叉点）



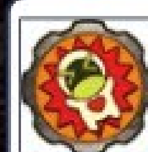
**取得条件：**出现一次决定性的一击

**奖杯说明：**决定性的一击出现条件为双方空血状态同时出招，画面会停顿一段时间。可以在练习模式中设置双方血量为1，接着录制电脑的动作，比如跳一下，落地马上按HS。录制完成后，播放电脑动作，待电脑跳起落地的一瞬间按下HS，即可出现。


### Was That a Conversation?（那也算在交谈吗）



**取得条件：**用Ramlethal按挑衅出现与自己使魔的对话

**奖杯说明：**选Ramlethal进入练习模式，一直按挑衅键直到出现和Lucifero（跟随Ramlethal的使魔）的对话，听完跳杯。挑衅键可以在按键设置中设置。


### You've Been... Served（你完成使命了！）



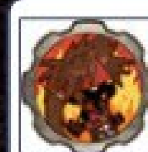
**取得条件：**召唤房子后，使用一次Jack-O的22HS后S派生的爆炸招式

**奖杯说明：**使用Jack-O完成连段教学的第13问即可。


### Covered in Dust（满是灰尘）



**取得条件：**一个角色多次被5D攻击后身上会变得破破烂烂，并且有多个全身脏破的阶段。双方都进入这个状态就能获得


### Battle Overload（战斗过载）



**取得条件：**在对战中造成总计100000点伤害

**奖杯说明：**一个角色的总血量大约在400左右。刷其他奖杯过程中基本能获得这个奖杯。

文 乙太 美编 sienna

《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》是“《机战》系列”第一款推出了官方中文版的作品，可以说是系列史上的一个里程碑。由于中文版能够让玩家无障碍地体验剧情，一定有很多因为语言问题错过了“《机战》系列”的新玩家，将本作当成入坑作进行尝试。这次小编就为大家带来了本作的完全攻关指南，希望能够对新老玩家都带来一定的帮助。



SUPER ROBOT WARS OG
THE MOON DWELLERS

PS4

| | | |
|---|---|---|
| 超级机器人大战 月之住民 | BNEI | 策略角色扮演 |
| Super Robot Wars OG The Moon Dwellers | | 中文版 |
| 2016年7月7日 | 本地1人 | 对应年龄：12岁以上 |
| 下载版售价为509港币 | | 无对应周边 |

# 系统详解

## 操作介绍

### 一般操作

| 键位 | 作用 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 整备界面 | 对话 | 大地图 | 战斗动画 |
| 方向键 | 选择选项 | ←/→调整对话显示速度 | 光标移动 | — |
| 左摇杆 | 选择选项 | ←/→调整对话显示速度 | 光标移动 | — |
| 右摇杆 | — | — | ←/→旋转地图，↑/↓缩放地图大小或调整地图视角（通过R3在两者间切换） | — |
| ○ | 确定 | 查看下一条对话 | 确定/调出主菜单（无选定目标时）/调出行动菜单（选定我方机体时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时） | 快进战斗动画 |
| × | 取消 | — | 查看地形效果（无选定目标时）/查看目标简易信息（选定目标时）/取消 | 跳过战斗动画 |
| □ | — | 查看专有名词解释 | 快捷键（注）/精神多选（使用精神时）/使用精神（我方发起的战斗准备界面中）/目标多选（使用指定型精神时） | — |
| △ | — | 查看以前对话 | 快捷键（注）/开启或关闭战斗动画（战斗准备界面中）/查看援护单位的能力（战斗准备界面的援护设定中）/切换信息（能力界面时） | — |
| L1/R1 | — | — | 切换我方可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）/目标多选（使用指定型精神时）/反击设定（敌方发起的战斗准备界面中） | — |
| L2/R2 | — | — | 切换敌方单位/切换表示攻击目标的箭头（战斗准备界面中） | — |
| L3 | — | — | 标记格子/切换援护单位之间详细情报（战斗准备界面中）/切换援护单位的武器（战斗准备界面的援护设定中） | — |
| R3 | — | — | 切换右摇杆功能/援护切换（战斗准备界面中）/切换援护单位的武器（战斗准备界面的援护设定中） | — |
| OPTIONS | — | — | 切换俯视地图 | — |
| 触控板 | 帮助信息 | 帮助信息 | 帮助信息 | — |

※注：快捷键可在“系统→快速指令”中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、搜寻、部队表、保存、游标速度提升、显示属性、显示气力、显示双机单位）和选定目标时（变形、状态、精神指令、能力、更换主机单位）

### 特殊操作

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| R1+○ | 加快剧情对话速度 |
| R1+OPTIONS | 直接跳过剧情对话 |
| R1+L1+OPTIONS | 快速复位游戏（此时按住OPTIONS键不放可快速读档） |
| R1+方向键 | 机体移动时光标直接到达最远距离 |

## 驾驶员能力说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| Lv | 当前等级 |
| 气力 | 气力越高驾驶员的攻击力和防御力也越高，反之亦然。战斗开始时气力为100，自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，默认上限为150，该上限可以借助特殊能力突破。另外部分武器和特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用 |
| PP | 驾驶员点数，击坠敌人获得，可用来育成驾驶员 |
| SP | 精神点数，用于使用精神指令 |
| Next-Lv | 到达下一级所需的经验值 |
| 经验值 | 累积获得的经验值 |
| 击坠数 | 累积击坠的敌机数量，达到50后可获得王牌奖励 |
| 格斗 | 驾驶员的格斗武器（拳头标志）攻击力，数值越高攻击伤害越高 |
| 射击 | 驾驶员的射击武器（准星标志）攻击力，数值越高攻击伤害越高 |
| 技术 | 影响机体攻击时的会心一击率以及特殊技能“反击”的发动几率 |
| 防御 | 影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小 |
| 回避 | 影响机体的回避能力，数值越高回避率越高 |
| 命中 | 影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高 |
| 空/陆/海/宇 | 驾驶员在空中、陆地、海中和宇宙四个地形的适应能力，各地形由低到高又分为D/C/B/A/S五个等级，主要影响战斗时的命中率、回避率和所受到伤害 |
| 王牌奖励 | 王牌驾驶员的象征，即驾驶员击坠数达到50后的特殊奖励，具体内容根据驾驶员而异 |
| 精神指令/双人精神 | 驾驶员当前学到的精神指令，战斗中可消费SP使用精神让自机或队友获得各种各样的有利效果；双人精神需要组成双机小队时才能使用，具体参考后文部分 |
| 特殊技能 | 驾驶员的特殊技能，可以通过消费PP值学习，带“*”号的技能代表无法被替换 |

## 机体能力说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| HP | 机体的体力，HP为0时就会被击坠 |
| EN | 机体的能量，在空中移动、使用EN武器等情况下都会消耗EN |
| 装甲 | 机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少 |
| 机动性 | 机体的回避能力，数值越高回避率越高 |
| 照准值 | 机体的命中能力，数值越高命中率越高 |
| 机体改造度 | 机体的改造阶段，达成100%改造可获得全改奖励，可在任意一项能力+10%、任意一个地形适应变为S、移动力+1中任选一个为机体附加 |
| 空/陆/海/宇 | 机体在空中、陆地、海中和宇宙四个地形的适应能力，各地形由低到高又分为D/C/B/A/S五个等级，主要影响战斗时的命中率、回避率和所受到伤害 |
| 移动 | 机体的移动力，数值越大移动的距离越远 |
| 类型 | 机体对应的可活动地形，分为海/陆/空三种 |
| 大小 | 机体的大小，分为S/M/L/LL四种 |
| 强化零件 | 为机体装备强化零件可增强能力 |
| 特殊能力 | 机体的特殊能力 |

## 武器性能说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| 武器名 | 武器的名称 |
| 类型 | 武器的类型，详细参见后文 |
| 属性 | 武器的属性，S为特殊效果武器；P为移动后攻击武器；B为光线武器，会被部分护罩减弱；M为导弹类武器，会被特殊能力“干扰器”无效化 |
| 攻击力 | 武器的攻击力 |
| 射程 | 武器的射程 |
| 命中 | 命中补正 |

| 项目 | 说明 |
| --- | --- |
| CRT | 会心率补正 |
| 弹数 | 由分数表示，残余弹数/总弹数 |
| 消费EN | 使用该武器的必要EN，括号内为机体现在的EN |
| 必要气力 | 使用该武器的必要气力，括号内为驾驶员现在的气力 |
| 必须技能 | 使用该武器的必要特殊技能 |
| 地形适应 | 武器的地形适应度，由低到高分为D/C/B/A/S五个等级，主要影响对目标造成的伤害，D为在该地形无法使用 |
| 特殊效果1 | 武器的对机体或驾驶员的特殊效果 |
| 特殊效果2 | 武器是否能贯通护罩 |
| 改造阶段 | 武器的改造阶段 |
| 分类 | 分为格斗武器（拳头标志）和射击武器（准星标志） |
| 武器载量 | 装备追加武器所需的武器载量 |
| 敌我识别 | 地图兵器是否会对我方机体造成伤害 |
| 形式 | 地图武器的种类，分为以自机中心型、方向指定型和着弹点指定型三种 |




## 整备界面菜单说明

| | | |
| --- | --- | --- |
| 机体系 | 机体一览 | 查看机体的能力 |
| | 机体·武器改造 | 改造机体能力或武器能力 |
| | 装备强化零件 | 为机体装备强化零件 |
| | 出售强化零件 | 将闲置的零件换为金钱 |
| | 换装零件 | 部分可换装的机体改变形态 |
| | 武器换装 | 为机体装备自定义武器 |
| | 检索 | 搜索精神、特殊技能、特殊能力、能力 |
| 驾驶员系 | 驾驶员一览 | 查看驾驶员的能力 |
| | 驾驶员养成 | 使用PP增加驾驶员的能力或习得特殊技能 |
| | 换乘 | 变更部分机体的驾驶员 |
| | 搜寻 | 查询精神、特殊技能、特殊能力、能力 |
| 部队编组 | 编辑我方小队 | – |
| 可装备能力 | 机体装备 | 为机体装备能力 |
| | 驾驶员装备 | 为驾驶员装备能力 |
| | 购买可装备能力 | 花费AP购入能力 |
| | 出售可装备能力 | 售出能力换来金钱 |
| 设定 | 更改游戏设定 | – |
| 资料管理 | 保持或读取游戏记录 | – |
| 下一关 | 开始下一关 | – |

## 双机小队系统

系列延续下来的系统，可让两架机体组成一个单位行动，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动。除了在部队编成界面进行小队的调整外，关卡中单机单位可以使用“会合”指令和周围8格内的其他单机组成小队，小队单位则可使用“解散”拆散为单机单位，另外通过“主机”指令还可随时调换主机体和副机体的位置。

**双机小队要点**

・可以使用双人精神。
・双机装备的能力格效果共享。
・可以双机同时攻击。
・主机体和副机体在战斗后都可以获得经验值和PP。
・出战时一个双机单位只占一个名额。
・可以发动信赖补正。
・主机体攻击对方副机体，或副机体攻击对方主机体时，造成的伤害会减少到65%。
・双机同时进攻时有遭受敌方的全体攻击反击的风险。
・移动时需综合双方的移动力和移动类型。

## 精神

本作的精神分为单人和双人两种，单人精神和其他作品的《机战》一样，消耗使用者一人的SP就能发动效果；双人精神只有在组成双机小队时才能使用，使用时会同时消耗双人份的SP，当驾驶员为机体的副驾驶员时，将无法使用双人精神。




**精神一览**

| 精神 | 对象 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| 侦察 | 敌方指定机体 | 能够查看未战斗过的敌方机体数据 |
| 集中 | 自机 | 一回合内自机命中、回避率上升30% |
| 必中 | 自机 | 一回合内命中率100%，但对发动“必闪”的敌人无效 |
| 感应 | 我方指定机体 | 指定目标获得“必中”效果 |
| 必闪 | 自机 | 一次战斗100%回避攻击 |
| 直觉 | 自机 | 同时发动“必中”与“必闪”的效果 |
| 扰乱 | 敌方全体 | 一回合内敌方全体的命中率变为一半，但“必中”效果不受影响 |
| 加速 | 本队 | 一次移动内移动力+3 |
| 狙击 | 自机 | 一次战斗内除地图武器以及射程1以外的武器射程+2 |
| 突击 | 自机 | 一回合内MAP外的所有武器均能移动后使用 |
| 同步 | 本队 | 双机单位的驾驶员数值（格斗、射击、回避、命中、技术、防御）采取较高一方的数据 |
| 热血 | 自机 | 一次战斗对目标攻击产生的伤害变为2倍，不能和魂并用 |
| 魂 | 自机 | 一次战斗对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，不能和热血并用 |
| 斗志 | 本队 | 一回合内攻击必定发动会心一击 |
| 幸运 | 自机 | 战斗获得的资金变为2倍 |
| 祝福 | 我方指定小队 | 指定单位获得“幸运”效果 |
| 努力 | 本队 | 战斗获得的经验值变为2倍 |
| 打气 | 我方指定小队 | 指定单位获得“努力”效果 |
| 修行 | 本队 | 战斗获得的PP变为2倍 |
| 强袭 | 自机 | “加速”+“突击”+“直击” |
| 爱 | 自机 | “加速”+“热血”+“必中”+“聚气”+“努力”+“幸运”+“必闪” |
| 直击 | 自机 | 攻击时敌机无法援护防御和特殊防御能力 |
| 铁壁 | 自机 | 一回合内本机受到的伤害变为1/4 |
| 信念 | 本队 | 一回合内小队成员受到的伤害变为1/4，并且抵御异常状态 |
| 不屈 | 自机 | 一次战斗中所受的伤害变为10 |
| 连击 | 本队 | 击破敌人的一个单位（单机单位或双机单位）后能再次行动 |
| 觉醒 | 本队 | 行动次数+1 |
| 再动 | 我方指定小队 | 让行动过的我方单位能再次行动 |
| 信赖 | 我方指定机体 | 回复我方一机2000的HP |
| 友情 | 我方指定小队 | 回复我方指定小队的所有HP |
| 羁绊 | 我方全体 | 回复我方所有机体HP最大值的50% |
| 毅力 | 自机 | 回复HP最大值的30% |
| 超毅力 | 自机 | 回复全部HP |
| 祈祷 | 我方小队 | 解除我方任意单位的异常状态 |
| 手下留情 | 自机 | 必定能让敌人剩余10点HP（需技量高于敌人） |
| 聚气 | 自机 | 气力+10 |
| 超聚气 | 自机 | 气力+30 |
| 激励 | 我方指定机体 | 让我方一机气力+10 |
| 超激励 | 我方全体 | 让我方全员气力+5 |
| 脱力 | 敌方指定机体 | 指定目标的气力-10 |
| 期待 | 我方指定机体 | 指定驾驶员的SP回复50 |
| 补给 | 我方指定机体 | 让我方一机回复EN和残弹，并不会降低气力 |

## 可装备能力

来自《第2次机战OG》的系统，每个驾驶员和机体上都有3个能力格，当装入3个相同的能力后就能发动对应的效果，可以视为机体和驾驶员共用的强化零件，不过能力的优势在于可以和双机小队里

的队友共享，两个单位都装满能力的话，也就是一共可以共享4个能力（重复能力不计）。

能力一般在我方新角色加入的同时获得，另外也可以花费击坠敌人获得的AP购入。

## 武器种类

武器属性分为合体、MAP、C、ALL、W、F这六种，每种都有不同的作用，根据战况选择对应属性的武器非常重要。

### 合体攻击

标记为“合体”，发动时需要对应的角色在周围8格内或组队，并且都满足武器的使用条件。合体攻击的威力为参与机体最强武器攻击力的平均值乘以一定的倍率，因此威力大。此外，在面对合体攻击时，特殊技能“反击”将无法发动，而且敌人不能发动援护防御，是对付血厚敌人的杀手锏。

合体攻击一览

| 武器名 | 伤害倍率 | 参与机体和驾驶员 |
|---|---|---|
| 比翼迅击 | 1.3 | 野伯劳（亚拉德）+野隼（洁欧菈） |
| 狂暴幽灵 | 1.4 | 古铁巨人（响介）+纯白骑士（艾克瑟莲） |
| 龙卷斩舰刀 | 1.3 | 大桑格（桑格）+奥瑟赛达（雷杰尔） |
| 作战队形R | 1.4 | R-1（隆圣）+R-2强化型（莱）+R-3强化型（彩） |
| 天上天下念动连击拳 | 1.4 | R-1（隆圣）+ART-1（舞） |
| 天上天下一击必杀炮 | 1.5 | SRX（隆圣）+R-GUN强化型（薇蕾塔） |
| 天上天下一击必杀炮 | 1.6 | SRX（隆圣）+R-GUN强化型（舞） |
| 皇家碎心击 | 1.4 | 妖精里翁S型（菈朵妮）+妖精里翁G型（夏茵） |
| E.D.N | 1.3 | 古铁巨人（响介）+继魂者（雅莉艾儿） |

### 全体攻击

标记为“ALL”，是可以同时攻击敌方小队两架机体的武器。全体攻击不能和单体攻击混用，但可以让主机体和副机体同时用全体攻击进攻。使用全体攻击时不能发动再攻击，敌方也不能发动援护防御。

带有“W”标记的全体攻击，表示可以进行双重攻击。双重攻击是指当敌方有两个小队左右上下邻接时，可以用全体攻击同时攻击这两个小队，也就是最多可以同时攻击4架敌机。双重攻击除了具备全体攻击的特性外，顺带挨打的那个小队还不能反击。

### 地图兵器

标记为“MAP”，不进入战斗画面直接在地图上使用的大范围武器，是对付密集敌人时的利器。但要注意地图兵器分为可识别敌我和不可识别敌我这两种，不可识别的地图兵器会对伤害到攻击范围内的我方或友方单位。

### 连续攻击

标记为“C”，当攻击目标是双机小队或者上下左右邻接着别的敌人时，就可以发动连续攻击一次性攻击多个敌人。不过发动连续攻击除了得有带C属性的武器外，驾驶员还得拥有“连续攻击”这个技能，而该技能的等级数+1就是一次连续攻击最多所能攻击到的目标数量。

### 极限爆发

有特殊技能“MB发动”的角色可以发动极限爆发，让两个邻接的双机小队进行合作攻击，攻击中4架机会统一用带“F”标志的支援武器进行一次攻击，然后再分别以玩家所选择的招式进攻，这是游戏中进行大伤害输出的最主要手段，对付许多HP低于一定程度就会逃跑的BOSS时非常实用，不过发动条件也较为繁琐。

**发动条件**

・发动的驾驶员必须有特殊技能“MB发动”。
・参与驾驶员的气力全部都在140以上。
・参与机体必须有带“F”标志的支援武器。

**要点**

・参与的小队无需援护攻击技能。
・被攻击目标不能发动特殊防御能力和援护防御。
・攻击结束后参与攻击的单位气力-10。

## 补正

### 体积补正

当攻击体积比自己小的敌机时命中减少、伤害增加，而攻击比自己大的敌机时命中增加、伤害减少，具体每相隔一级有10%的补正。比如S体积的机体攻击M体积的机体时伤害只有通常的90%，但是命中则增加到110%。

### 连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累积下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

### 攻击距离补正

攻击目标的远近对命中率有修正效果，攻击远距离的目标时命中率会降低。

### 围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为2~3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体在作为攻击目标选择时图标上会以“PIs”的字样显示当前的补正效果。

### 信赖度补正

原作中有渊源的角色之间存在着信赖度补正，当这些角色相邻或组队时就可发动效果，信赖度具体分成以下三类。

**友情：**双方为同一部队出身，或是平时私交密切，如桑格和雷杰尔。补正效果为命中、回避率增加。

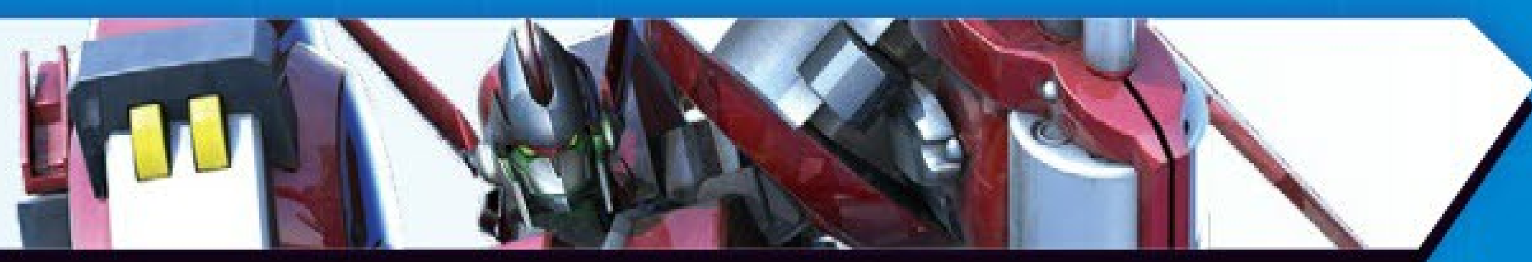
**爱情：**两人为恋人关系，如响介和艾克瑟莲。补正效果为伤害增加。

**对手：**将对方视为竞争对手的两人，如隆圣与响介。补正效果为会心率增加。

## SR点

SR点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成SR点后可获得全员10PP的奖励，初学者模式还有赏金奖励。并且SR点还影响游戏的难度，获得的SR点在完成关卡数量的八成以上时为Hard难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为Normal难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱也比Hard难度下要多一些。另外关卡Game Over后再挑战的话是不能获得SR点的，此时必须重读存档。

# 全关卡攻略



本攻略以一周目普通模式HARD难度为基准撰写，意在方便玩家能够更为轻松地攻关以及取得SR点数。如果玩家进行的是一周目新手模式或是多周目EX-HARD模式，部分关卡的攻关策略将会发生变化。

## 流程表

| 话数 | A路线 | B路线 |
|---|---|---|
| 第0话 | 序章 | |
| 分支 | A路线 | B路线 |
| 第1话 | 魂之剑对双界帝 | 白色山猫 |
| 第2话 | 父与子，以及宿命 | 厌客再临 |
| 第3话 | 泥人偶的陷阱 | 灾难自彼方而来 |
| 第4话 | 各自的理由 | 复生的亡灵 |
| 第5话 | 水晶之龙 | 沉睡之敌 |
| 第6话 | 枪神护卫 | 银十的目的 |
| 第7话 | 极致的猎物 | 守护之剑的碎片 |
| 第8话 | 光辉的格兰帝特 | 转移航路 |
| 第9话 | 共鸣 | 加帝索德 |
| 第10话 | 时间停止装置 | |
| 第11话 | 惨剧之夜（前篇） | |
| 第12话 | 惨剧之夜（后篇） | |
| 第13话 | 钢龙战队，前往西方 | |
| 第14话 | 奸邪的小丑 | |
| 第15话 | 台北突击 | |
| 第16话 | 应已忘却的称呼 | |
| 第17话 | 钩与剑 | |
| 第18话 | 骷髅的骑士 | |
| 第19话 | 幽灵窜逃 | |
| 第20话 | 意外发现 | |
| 第21话 | 奇里亚姆的一招 | |
| 第22话 | 假戏真做 | |
| 分支 | A路线 | B路线 |
| 第23话 | 假面的潜伏者 | 双重诱饵 |
| 第24话 | 共同战线 | 解放喀拉蚩 |
| 第25话 | 凯旋作战 | 奥凡的真心 |
| 第26话 | 贾穆爆冲 | |
| 第27话 | 踏入陷阱 | |
| 第28话 | 灵魂之剑，超越之人 | |
| 第29话 | 希望的去向 | |
| 分支 | A路线 | B路线 |
| 第30话 | 沙上的结界 | 空间支配者 |
| 第31话 | 负念的金字塔（前篇） | 沃特与菲雅莉 |
| 第32话 | 负念的金字塔（后篇） | 皇家真剑 |
| 第33话 | 茵草燃烧 | 混乱敌人 |
| 第34话 | 空虚之魂 | |
| 第35话 | 夏娜米亚的话语 | |
| 第36话 | 互相牵引的人们 | |
| 第37话 | 自静死的归还 | |
| 第38话 | 7分钟的撤退战 | |
| 第39话 | 被摧毁的负念体 | |
| 第40话 | 死线上的钢铁号 | |
| 第41话 | 鲜血旋风 | |
| 第42话 | 白光守门者 | |
| 第43话 | 剑、交错之时 | |
| 第44话 | 冰冷的世界（前篇） | |
| 第45话 | 冰冷的世界（后篇） | |
| 第46话 | 魔城，现迹 | |
| 最终话 | 双柱之门神 | |

### 第0话 序章

| 条件 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 艾赛尔达被击坠 |
| SR条件 | 无 |

**关卡要点**

作为序章的本关毫无难点，敌人一共只有4人，而格兰蒂特虽然处于残血状态，但是实力依然十分强劲，凭借特殊能力能够轻松免疫伤害，因此大可不必担心被击坠，直接利用精神“加速”冲进敌人堆中，依次击坠后即可过关。本关结束后即会出现分支选项，选择左侧分支进入A路线，选择右侧分支则进入B路线。

### 第1话A 魂之剑对双界帝

| 条件 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 将双界皇帝的HP削减至3,000以下 |
| 失败条件 | 秋水被击坠 |
| SR条件 | 魂之剑FF未被击中的情况下达成胜利条件 |

**关卡要点**

依然十分简单的练习关，将双界皇帝的HP削减至3,000以下即可过关。双界皇帝的命中率不算低，尽量利用精神“集中”提高魂之剑FF的命中率与回避率。但想要尽快取得本关SR点数的话，就需要玩家在每个回合都进行中断存档，如果被打中了便读档重来。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

## 第2话A 父与子，以及宿命

| | | |
|---|---|---|
| 胜利条件 | 击坠冈贾尔 | |
| 失败条件 | 1、艾赛尔达被击坠 | |
| | 2、任一我方机体被击坠（我方增援登场后） | |
| SR条件 | 2回合内击坠4台以上雷斯特雷尔 | |

### 关卡要点

我方初期只有格兰帝特一台机体，不过以其实力完全可以对付前排的雷斯特雷尔。想要获得本关的SR，推荐第1回合就利用精神“加速”冲到前排的数台雷斯特雷尔之间，确保第1回合后能够削减至少4台雷斯特雷尔的HP，这样才能有机会在第2回合利用反击将它们击坠。第3回合开始我方增援到来，之后轻松全灭敌人即可过关。

## 第3话A 泥人偶的陷阱

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将所有敌人的HP削减至2,000以下 |
| 失败条件 | 1、任一我方机体被击坠 |
| | 2、任一敌方机体被击坠 |
| SR条件 | 将敌人全部引出指定区域后达成胜利条件 |

### 关卡要点

本关格兰帝特虽然会登场，但不受玩家控制，因此玩家只能控制2台机体。胜利条件要求将所有敌人的HP削减至2,000以下，但是不能击坠。当敌人的HP处于较低的状态时，需要选用伤害较低的武器。SR条件要求将敌人引出白色边界包围的区域，由于敌人会主动进攻，所以非常简单，等敌人移动出指定区域后再与他们开战便可。

## 第4话A 各自的理由

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠 |
| SR条件 | 5回合内满足胜利条件 |

### 关卡要点

本关的地形大部分为海，对于不会飞行的我方机体而言很不利。这里推荐借助地图中央附带特殊效果的地形来获得防御、回避加成以及持续回复，之后等待敌人主动进攻。第3回合我方援军到来，此时就能让会飞行的单位主动出击了。值得一提的是，虽然本关的胜利条件要求玩家全灭敌人，但其实只要击坠BOSS就能过关。如果觉得拿SR来不及的话，可以考虑放弃一些杂兵直接集火BOSS。

## 第5话A 水晶之龙

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 迎来第8回合 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠 |
| SR条件 | 将水晶巨龙的HP削减至40,000以下 |

### 关卡要点

本关的敌人只有水晶巨龙一机，但其HP高达61,500，并且拥有较高的伤害与命中、回避，以我方目前的实力很难将其击坠。不过本关只需要撑过八回合，玩家什么都不用做，只需要防守即可。而要拿到本关的SR，则必须给予水晶巨龙21,500以上的伤害。由于第4回合的剧情过后，格兰帝特会成为可操控战力，因此想要在8回合内达成目标并非难事，多多利用精神便可，获得SR后便会触发格兰帝特撤退的剧情并且直接过关。

## 第6话A 枪神护卫

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠 |
| SR条件 | 4回合内光珠击坠4台以上敌机 |

### 关卡要点

建议在本关开始前对魂之剑进行改造，开始时魂之剑GG将处于无法被玩家控制的状态，而大部队的出击位置以及敌人都在地图另一侧，因此先让大部队专心清理附近的杂兵。由于敌人大部分在水里，需要让我方部队在岸上等待敌人主动进攻，可以借助特殊地形获得命中、回避优势。第3回合会触发剧情，魂之剑GG附近出现敌方增援，同时魂之剑GG变为玩家可控制。想要达成本关的SR条件，只需让魂之剑GG用ALL武器快速清理掉其附近的敌方增援，之后全灭敌人即可过关。

## 第7话A 极致的猎物

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、沃兰特以外全部敌人的HP被削减至1,500以下 |
| | 2、沃兰特的HP被削减至2,000以下 |
| 失败条件 | 1、钢铁号被击坠 |
| | 2、任一敌方机体被击坠 |
| SR条件 | 5回合内将沃兰特的HP被削减至2,000以下 |

### 关卡要点

与该路线第3话一样，敌人一旦被击坠游戏便会结束，必须将他们的HP削减至1,500以下使他们撤退。由于杂兵的分布较分散，但SR条件以及攻关目标都在BOSS机体沃兰特处。如果我方部队的行动太过集中，便无法兼顾杂兵与BOSS，建议兵分三路行动，左右两侧的部队负责清理两侧的杂兵，而主力部队则尽快赶往BOSS处，争取5回合内将其HP削减至2,000以下，以便获得本关的SR点数。

## 第8话A 光辉的格兰帝特

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、击坠6台以上多纳·林匹 |
| | 2、将拉福特克兰斯·奥伦的HP削减至37,000以下 |
| 失败条件 | 1、任一我方机体被击坠（量产型凶鸟Mk-Ⅱ除外） |
| SR条件 | 2台量产型凶鸟Mk-Ⅱ均生存的情况下过关 |

### 关卡要点

本关的难点在于确保2台量产型凶鸟Mk-Ⅱ的生存，他们都处于敌人旁最危险的位置，并且会主动进攻。第1回合我方的可用战力为3机，需要让他们兵分两路，尽快移动至两批敌人附近吸引火力。达成胜利条件1后触发剧情，格兰帝特会加入战斗并且追加大招。此时只需将拉福特克兰斯·奥伦的HP削减至37,000以下即可过关，不过即使玩家不削减其HP，几回合后也会触发其撤退的剧情。因此推荐玩家不管BOSS继续清理杂兵，赚取金钱的同时也能确保2台NPC机体的安全。

## 第9话A 共鸣

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人，或将杰拉尼欧的HP削减至20,000以下 |
| 失败条件 | 任一我方机体被击坠（量产型凶鸟Mk-Ⅱ除外） |
| SR条件 | 6回合内全灭杰拉尼欧以外的敌人 |

### 关卡要点

本关为常规推进战，敌人的数量较多且分布松散，而我方可用机体只有3个。借助NPC机体吸引火力，可以让我方机体兵分三路。优先在我方行动阶段攻击满血敌人，并在敌方行动阶段利用反击收割。在我方增援到来前，就能将杂兵全灭。杰拉尼欧在HP低于20,000后便会撤退，由于我方目前实力不足，一周目基本没可能将其击坠，直接将其打跑便可。



## 第1话B 白色山猫

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将贾穆的HP削减到2,500以下 |
| 失败条件 | 我方任一单位被击坠 |
| SR点条件 | 主角在4回合我方行动阶段以内击坠4台以上敌机 |

**关卡要点**

按照以下步骤即可获得SR点数，第一回飞上空中配合精神“加速”赶路；第二回合挂上精神“加速”和“集中”冲进敌人的前阵里优先打杂兵，并在敌方行动阶段依靠反击削减杂兵的HP；第三回合也同样靠反击消灭完前阵里的杂兵，我方增援则往剩下3架杂兵的方向移动；第四回合让我方增援集中削减其中一个剩余杂兵的HP，然后用主角捡人头就能达成SR条件。注意贾穆会在HP低于2,500以下时带着全军撤退，最好先把杂兵清完后再对付。

## 第2话B 厌客再临

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 4回合内全灭敌人 |

**关卡要点**

敌人离得比较远，让R-1、R-2强化型、R-3强化型合体为SRX，并且利用精神“加速”冲进敌阵，之后再用反击迅速清理敌人，HP少的杂兵一般都能一击秒掉，秒不掉的就让后面跟上的单位捡漏，4个回合敌全灭时间还是很充足的。

## 第3话B 灾难自彼方而来

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第3回合<br>2、迎来第6回合 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合内击坠4架敌机 |

**关卡要点**

会主动出击的敌机只有3台，因此如何击破较远的第4台敌机是获得SR点数的关键，最简单的方法就是让两架EX凶鸟都换装为炮击形态并组队，第二回合依靠精神“强袭”击破。主动出击的敌机则交给后方部队，就算第二回合我方行动阶段没打完，在敌方行动阶段依靠反击也基本能击破。第三回合敌方增援登场，BOSS机的HP很多，可以不用理会，尽量击破他身后的杂兵赚钱和经验值，最后迎来第六回合便能过关。

## 第4话B 复生的亡灵

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将永恒幽灵的HP削减到35,000以下 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 4回合内达成胜利条件 |

**关卡要点**

出击时把主力配置在右上角，尽快接近永恒幽灵并摆好阵势迎击，多利用小队攻击和援护攻击削减它的HP，4回合内达成胜利条件不成问题。




## 第5话B 沉睡之敌

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将全部敌人的HP削减到2,000以下 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、任一敌机被击坠 |
| SR条件 | 5回合内达成胜利条件 |

**关卡要点**

注意这关的敌人不能击坠，而是要把他们的HP削减到指定以下（不同难度要求的HP也不一样），在HP差不多到达指定量时建议选择攻击力低的武器来进行调整。另外还有我方单位如果被敌人邻接的话会陷入无法行动的状态，需要用彩的双人精神“祈祷”解除。

## 第6话B 银十的目的

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合我方行动阶段以内击坠3台以上敌机 |

**关卡要点**

让两架EX凶鸟都换装为炮击形态并组队，第二回合利用精神“强袭”击破一个敌人的双机小队，有“加速”的R2小队同样以HP较少的双机小队为目标，利用集中攻击对付双机小队里的其中一架敌机就能完成SR条件，剩下的敌人慢慢料理即可。




## 第7话B 守护之剑的碎片

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 5回合内我方母舰不受伤的情况下搭载我方全部单位 |
| 失败条件 | 1、我方母舰受到伤害<br>2、任一我方单位被击坠<br>3、5回合结束时没有搭载我方全部单位 |
| SR条件 | 击坠14台以上敌机 |

**关卡要点**

这关的胜利条件和SR条件有一定误导性，会让人以为击坠14架敌机后再在5回合内让全员回到母舰内，事实上只要5回合内全灭敌人也是可以过关的，这样省去了回程，难度会低不少。敌人大多不会主动出击，而且一开始只能用4格射程的武器，需要我方的主力机体冲上前去靠反击来打，特别是比较靠后的那几架，要用精神“加速”或“强袭”赶路，还有敌人的回避率不低，最好改造一下主力机体的照准值，或是多活用精神“集中”或“必中”。

## 第8话B 转移航路

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第4回合<br>2、全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 3回合我方行动阶段以内将敌方母舰的HP削减到14,500以下 |

**关卡要点**

敌方母舰会逐渐撤退，到第四回合就会脱离战场，因此我方只有3回合的作战时间。获得SR点的关键在于出击时要把有精神“加速”或“强袭”的远程单位放在靠前的位置，一开场就直奔敌方母舰而去，另外有精神“连击”的单位也可以利用一下。其他杂兵大多数都原地不动，前3回合不必花太多心思在他们身上，迎来第四回合或把母舰击坠后胜利条件就会改为敌全灭，可以等到这时再慢慢消灭。

## 第9话B 加帝索德

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将莱古盖欧斯的HP削减到35,000以下 |
| | 2、将莱古盖欧斯以外的敌人全灭 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 雷奥尼西斯・瓦伽、雷奥尼西斯・哈伽、克比特全部生存的情况下过关 |

**关卡要点**

雷奥尼西斯・瓦伽与雷奥尼西斯・哈伽都是可控制单位，他们两个生存并不成问题，关键在于3架会自己行动的克比特，得尽快把我方主力机体送到他们前面吸引火力，否则他们很容易就会被集火导致击坠。战斗前期可以靠距离比较近的雷奥尼西斯・瓦伽与雷奥尼西斯・哈伽来吸引火力，并用精神“扰乱”降低敌人命中率以及“羁绊”来帮友军回复，撑过这个阶段等我方机体赶到就基本没太大问题了。胜利条件有两个，推荐达成第二个赚多点经验值和资金。

## 第10话 时间停止装置

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第5回合 |
| | 2、全灭拉福特克兰斯・法乌涅亚以外的敌人 |
| | 3、迎来第4回合（第二阶段） |
| | 4、将拉福特克兰斯的HP削减至40,000以下（第二阶段） |
| 失败条件 | 1、飞龙改被击坠 |
| | 2、统夜被击坠 |
| | 3、任一我方机体被击坠（第二阶段） |
| SR条件 | 4回合内全灭拉福特克兰斯・法乌涅亚以外的敌人 |

**关卡要点**

本关分为两个阶段，第一阶段为常规推进战。敌人的数量较多并且距离较远，不过好在都会主动进攻。后排的敌人HP较高，想要在4回合内全灭杂兵并且取得SR的话，就必须在第3回合时让我方机体与后排敌人接触，并且依靠反击削减他们的HP。由于胜利条件与BOSS无关，因此完全可以将其放置不管，全灭杂兵后即可进入第二阶段。

第二阶段的敌人数量不多，我方也只有格兰帝特与3台增援机，并且撑过4回合即可过关。不过想要击坠这些敌人的话，就要先用格兰帝特进行输出，并且让远处的增援尽快赶来对敌人进行补刀。

## 第11话 惨剧之夜（前篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 4回合内击坠13台以上敌机 |

**关卡要点**

本战为都市地形，高楼能够用来增加回避率。关卡初期有16台敌机，实力并不算强，不过距离我方出击点较远，分布松散，并且不会主动进行移动。如果想要获得本关的SR点数，推荐将我方部队兵分两路行动，一部分向前推进，另一部分对付侧面的敌人，不过距离较近的敌人并不足13台，因此需要让一支小队利用“强袭”或“加速”迅速接近距离较远的敌人，以确保能够在4回合内击坠13台敌机。

初期敌人全灭后，会有敌方增援在地图四周出现，此时将它们全灭即可过关。对付增援时我方气力都处于较高的状态，此时便不需要吝惜EN与SP，全力进攻即可。

## 第12话 惨剧之夜（后篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 在同一回合内击坠所有敌人 |

**关卡要点**

本关共需要对付5个HP在2万左右的敌人，这些敌人位于距离我方出击点较远的位置，分布较分散，并且不会主动移动。想要在同一回合内同时击破所有敌人，就必须兵分五路行动。我方出击小队数为9队，因此可以各让两支小队对付四名敌人，之后再让一支较为强力的小队与母舰对付第五名敌人。需要注意的是，敌人的远距离攻击带有气力下降效果，建议在接近敌人的回合使用精神“扰乱”来降低敌人的命中率。此外，在敌人的气力到达110前，它们无法对距离为1的机体进行攻击，可以利用这一点贴在敌人旁进行攻击。

想要达成本关的SR，就必须在一回合的我方行动阶段击坠全部五个初期的敌人。因为在它们在被击坠后，每个敌人都会分裂出三个杂兵，玩家必须确保在该回合的敌人行动阶段利用反击将这些杂兵全灭。杂兵的血量很低，但是回避能力较强，建议在我方行动阶段为不易命中的角色全部加上精神“必中”、“感应”或“集中”。如果玩家担心无法利用反击将杂兵全灭，也可以在我方行动阶段将小队解散，让一台机体击坠分裂前的敌人，其余机体则主动清理分裂后的敌人，这样全灭敌人的机会能高出很多。




## 第13话 钢龙战队，前往西方

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、5回合后钢铁号未能达到地图东侧 |
| SR条件 | 钢铁号在没有受到敌人攻击的情况下到达地图东侧 |

**关卡要点**

本关想要过关十分简单，逐步推进全灭敌人即可。不过想要获得SR点数，则必须确保不断向东移动的钢铁号没有受到敌人的攻击。钢铁号在本关并不受玩家控制，因此无法使用精神回避攻击。敌人分为两部分，靠西侧的敌人会主动向玩家的大部队进攻，而东侧的敌人则会不断向东移动，躲避玩家的攻击。因此在出击安排时，玩家应当将移动力较高，并且能够使用“加速”、“强袭”等精神的队伍配置在东侧，并在开场便迅速向东移动拦截敌人。敌人中位于最前列的加罗伊卡则会优先以钢铁号作为目标，需要优先清除。注意部分角色的小队精神中有“连击”，能够使其小队在击破敌人小队后获得连续行动的机会，善加利用可以迅速清除对钢铁号有威胁的敌人。移动力不高的我方小队则可以对付西侧的敌人，争取尽快将敌人全灭。



## 第14话 奸邪的小丑

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、钢铁号被击坠 |
| | 2、我方母舰被击坠（第4回合） |
| SR条件 | 同一回合内击坠所有拉玛利斯・卡纳 |

**关卡要点**

本关开始时G番长与G雷门战机会在与敌人距离较近的位置，虽然敌人的实力不算强，但还是需要让大部队迅速与他们接近。之后可以让一部分战力往地图另一侧推进，并且清除掉主动与我方接近的敌人。第4回合开始时地图上侧的敌人会分别融合为3只拉玛利斯・卡纳，我方增援也会登场。到了敌方行动阶段，胖大卫会作为第三方势力登场，它的HP很高，并且不会主动出击，可以暂时不管。

要获得本关的SR，必须在同一回合内击破3只拉玛利斯・卡纳，兵分三路对付它们即可，这次不需要在同回合内击坠它们分裂出来的杂兵，因此要简单不少。获得SR后，将胖大卫以外的杂兵清理干净即可过关。

## 第15话 台北突击

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、飞龙改被击坠 |
| | 2、统夜、克薇娜被击坠 |
| SR条件 | 4回合内将沃兰特的HP削减至24,000以下 |

**关卡要点**

本关我方与敌方之间的距离较近，想要在4回合内接近BOSS并非难事。不过需要注意的是，前排的敌人均有ALL武器，对我方威胁较大。建议利用精神降低他们的命中率，并在推进过程中尽可能地消灭杂兵提升气力。一般情况下，第3回合即可将杂兵清理干净。沃兰特的HP为40,000，以玩家目前的实力达成SR条件十分简单，不过之后他会撤退。可以将其血量控制在24,000左右，之后利用有合体攻击参与的极限爆发将其击坠，获得丰厚的金钱与经验。

## 第16话 应已忘却的称呼

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭拉玛利斯与拉玛利斯・卡纳 |
| 失败条件 | 1、飞龙改被击坠 |
| | 2、克薇娜被击坠 |
| SR条件 | 别西路在5回合内与拉福特克兰斯・奥伦相邻 |

**关卡要点**

本关别西路为强制出击机体，由于需要让其赶路，建议在开战前将副驾驶换为拥有“加速”精神的堤妮亚，并在出击准备时将拥有精神“强袭”的角色部署在别西路旁，之后让他们组队。本战中的两方势力会互相交战，可以让我方部队兵分两路与分别对付两侧的敌人，确保最大化获得金钱与经验。别西路则在开场便依靠精神向拉福特克兰斯・奥伦接近，5回合的时间绰绰有余。不过需要注意的是，一旦让别西路与拉福特克兰斯・奥伦相邻，其势力的杂兵便会撤退，建议在此之前全灭杂兵。




## 第17话 钩与剑

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第3回合 |
| | 2、第6个我方行动阶段内黑钢号到达指定地点（第3回合后） |
| | 3、将胖大卫的HP削减至56,000以下（胜利条件2达成后） |
| | 4、迎来第11回合（胜利条件2达成后） |
| 失败条件 | 1、黑钢号被击坠 |
| | 2、雷杰尔被击坠 |
| | 3、未达成胜利条件2 |
| | 4、任意我方单位被击坠（胜利条件2达成后） |
| SR条件 | 5回合内黑钢号到达指定地点 |

**关卡要点**

开始时只有胖大卫一名敌人，但我方可用机体也只有奥瑟赛达一台，此时不用管敌人，直接等待至第3回合。剧情过后敌方增援登场，这些敌人虽然实力不强，但是一旦与我方单位相邻，即可让我方进入无法移动也无法战斗的状态。黑钢号可以不依靠精神在第5回合移动到指定地点，不过前提是要确保其未被敌人相邻。因此必须用奥瑟赛达吸引敌人的火力，确保黑钢号的移动能够顺利。到达指定地点后，大桑格与亡灵・哈肯会作为增援登场，此时将胖大卫的HP削减至56,000以下或等待至第11回合即可直接过关。对付胖大卫显然没有任何好处，继续清理杂兵等待至第11回合过关即可。




## 第18话 骷髅的骑士

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭水晶巨龙以外的敌人 |
| | 2、全灭骷髅骑士、水晶巨龙以外的敌人 |
| 失败条件 | 1、飞龙改被击坠 |
| | 2、吼太、笑子被击坠 |
| | 3、我方母舰被击坠（骷髅骑士登场后） |
| SR条件 | 在1次战斗中给予水晶巨龙19,000以上的伤害 |

**关卡要点**

本战初期水晶巨龙会带着杂兵在地图下侧出现，而飞龙改会处于无法移动的状态。此时可以大军向下推进，优先清理杂兵。第3回合时骷髅骑士会在飞龙改旁边出现，并对其进行攻击，不过我方援军也会随之赶到。本战的目标是全灭骷髅骑士、水晶巨龙以外的敌人，而骷髅骑士、水晶巨龙任一BOSS的HP被削减至一定程度后都会撤退，正常过关的话便无需理会这两个BOSS。

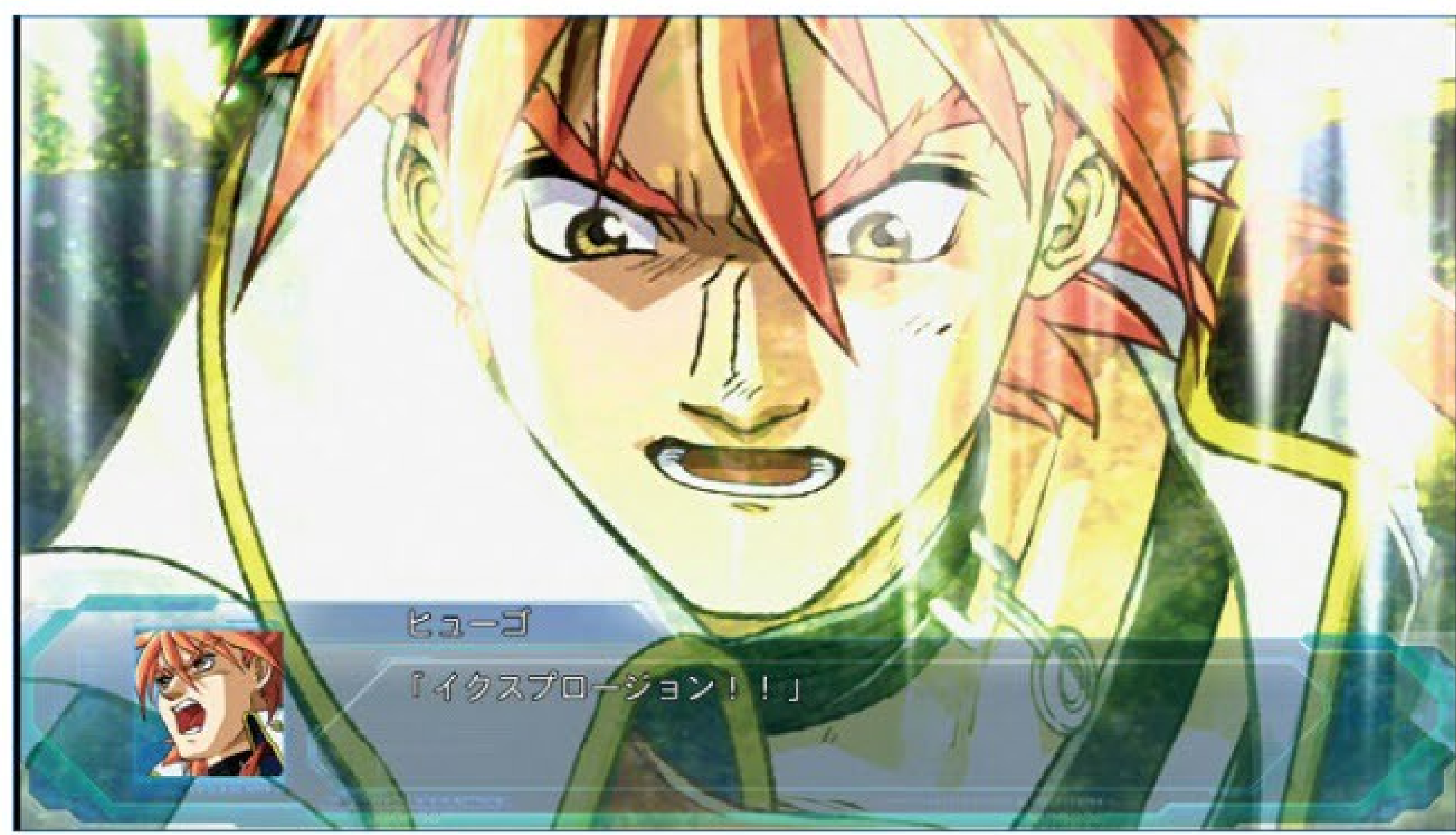
如果要获得本关的SR条件，便必须一次性给予水晶巨龙19,000点以上的伤害，这需要利用到强力的合体攻击与极限爆发。作为增援的大桑格与奥瑟赛达的合体攻击“龙卷斩舰刀”，便是合适的极限爆发参与武器。这里推荐让响介与一名拥有大威力必杀技的同伴组队，再让桑格与另一名拥有大威力必杀的同伴组队，让这两支小队达成能够发动极限爆发的条件，之后让他们相邻，并让合体技的参与者与他们相邻。此时可以让另外4名未行动的我方机体包围BOSS，之后让响介用合体攻击来发动极限爆发，之后保证极限爆发的参与者都使用最强力必杀技或合体攻击，这样既可将输出最大化。由于水晶巨龙在HP低于35,000左右时便会撤退，可以先将其HP削减至35,000左右，之后再用上述的方法进行攻击，获得本关SR点数的同时还能顺便将其击坠。

## 第19话 幽灵窜逃

| 胜利条件 | 全灭敌人 |
|---|---|
| 失败条件 | 1、钢铁号被击坠 |
| | 2、雅莉艾儿或雅尔菲弥被击坠 |
| | 3、我方母舰被击坠（骷髅骑士登场后） |
| SR条件 | 2回合内击坠15台以上敌机 |

**关卡要点**

本关的SR条件是一大难点，需要在2回合内击坠15台以上敌机。前排的敌人分为左、中、右3批，每批敌人有7台，因此必须确保我方机体在2回合内接近到这3批敌人，才有机会获得SR。需要在出击准备时就配置好我方位置，将高移动力的机体配置在左右两侧。开场后尽量利用“加速”、“强袭”等精神兵分三路接近敌人，再利用“集中”、“必中”确保机体命中率，多利用ALL武器对敌方小队进行反击。进展顺利的话，第2回合敌方行动阶段可借助反击获得SR。除了SR外，本关的杂兵对付起来并没有难度。不过永恒幽灵会作为敌方增援登场，其HP很高，不过会在HP低于30%左右后撤退。如果玩家想要将其击坠的话，则必须借助有合体攻击参与的极限爆发。




## 第20话 意外发现

| 胜利条件 | 将莱格盖欧斯的HP削减至28,000以下 |
|---|---|
| 失败条件 | 钢铁号被击坠 |
| SR条件 | 击坠盖欧斯古鲁特，盖欧斯古鲁特会在HP被削减至23,000以下时撤退 |

**关卡要点**

本关的杂兵不算强力，不过有2名BOSS级敌人。盖欧斯古鲁特会在第2回合便主动进攻，建议先放置不管，以清理杂兵积攒气力为首要目标。将杂兵清理干净后优先对付盖欧斯古鲁特，需要注意的是，他会在HP低于23,000时撤退，而如果想要将其击坠获得SR的话，则必须利用到有合体攻击参与的极限爆发。将盖欧斯古鲁特击坠后就只剩下莱格盖欧斯，她会在HP低于28,000时撤退，不过以玩家目前的实力击坠她并不成问题，同样用极限爆发一口气解决她吧。

## 第21话 奇里亚姆的一著

| 胜利条件 | 将拉福特克兰斯・奥伦的HP削减至40,000以下 |
|---|---|
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、统夜被击坠 |
| SR条件 | 击坠沃兰特，沃兰特会在HP削减至18,000以下时撤退 |

**关卡要点**

本关的楼房地形会提供防御、回避率加成以及每回合的固定回复，可以多加利用。当然如果BOSS敌人占据了这种地形的话，则要优先把他们引下来。一开始统夜会被敌人包围，建议利用“加速”迅速撤退，与我方大部队汇合。敌人的分布较为分散，建议兵分两路对付。本关的BOSS会主动出击，并且会使用地图兵器，因此站位不能太过集中，不过他们的地图炮均有弹数限制，也不必担心会持续受到威胁。SR条件要求击坠沃兰特，其HP为46,000左右，并且会在HP被削减至18,000以下时撤退。对付他依然需要用到极限爆发，不过因为其拥有特殊防御技能，尽量用能够贯穿护罩的武器或合体攻击。拉福特克兰斯・奥伦的HP高达100,000，拥有特殊防御技能，并且会在HP低于40,000时撤退，想要将其击坠并不简单。如果玩家不能保证参与极限爆发的机体使用的均为合体攻击武器，还是乖乖将其HP削减至40,000过关即可。不过如果玩家尚有余力的话，也可以在过关之前优先击坠一旁HP为56,000的拉福特克兰斯。

## 第22话 假戏真做

| 胜利条件 | 全灭敌人 |
|---|---|
| 失败条件 | 1、飞龙改被击坠 |
| | 2、雷奥尼西斯・哈伽或雷奥尼西斯・瓦伽被击坠 |
| SR条件 | 雷奥尼西斯・哈伽与雷奥尼西斯・瓦伽的HP均在3,500以上时达成胜利条件 |

**关卡要点**

雷奥尼西斯・哈伽与雷奥尼西斯・瓦伽在本关中是NPC单位，他们的初始位置在与我方大部队相对的地图另一侧，与敌人保持着一段距离，并且在其行动阶段会朝着我方战舰的位置移动。本关的目标是保护雷奥尼西斯・哈伽与雷奥尼西斯・瓦伽，而SR条件更是要求他们的HP保持在3,500以上。敌人会最快会在第3回合与他们接触，虽然杂兵的命中率很低，但也是有命中的可能，因此建议玩家在每个回合结束时进行中断存档，以免意外发生。我方大部队需要在第1回合就利用精神朝NPC方向赶，尽量确保在第3回合就将敌人拦住。确保了NPC单位的安全后就能安心清理敌人了，本关只有1个BOSS，他会在HP低于3万时撤退，想要将其击坠的玩家依然用控血加极限爆发的老套路便可。本关过后出现分支选项，选择左侧分支进入A路线，选择右侧分支则进入B路线。

## 第23话A 假面的潜伏者

| 胜利条件 | 1、迎来第6回合 |
|---|---|
| | 2、击坠24台以上敌机 |
| 失败条件 | 1、钢铁号被击坠 |
| | 2、薇蕾塔或英格被击坠 |
| SR条件 | 3回合以内，薇蕾塔、英格与瓦尔克・班交战 |

**关卡要点**

本关的敌人实力强劲，命中与回避都高得惊人，不过玩家只需要撑过6回合或者击坠其中24台即可过关，并不需要对付BOSS。想要拿到本关的SR点数的话，就必须让薇蕾塔、英格分别与瓦尔克・班交战一次，薇蕾塔拥有“加速”，而英格拥有“强袭”，这两个精神都能够增加移动力。不过他们作为强制单位出击，建议出击准备时在他们旁边分别配置两台移动力较高的单机，在开场便组队朝BOSS冲，大部队可以慢慢清理沿路的杂兵。由于他们距离敌人较近，很容易被集火，建议第2回合与第3回合均使用“扰乱”来降低敌人的命中率，配合“集中”等精神，敌人便很难摸到我方了。获得SR后，可以让薇蕾塔和英格继续清理BOSS身边的杂兵，正常情况下第4回合即可满足击坠24机的胜利条件。



## 第 24 话 A 共同战线

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人,水晶巨龙会在HP低于12,000时撤退 |
| 失败条件 | 1、吉克、莎莉被击坠<br>2、钢铁号被击坠（第2回合开始后） |
| SR条件 | 过关时雷里翁、重型巴雷里翁未击坠任何敌机，我方机体击坠雷里翁、重型巴雷里翁的话将无法获得SR点 |

**关卡要点**

一开始雷奥尼西斯·哈伽与雷奥尼西斯·瓦伽会处于敌人与友军附近，不过以他们的实力对付这些杂兵没有任何问题。本关的SR获得条件难点在于不让友军击坠敌人，而友军是会主动进行攻击，虽然他们的命中率很低，但也有可能将敌人击坠。为了避免意外，玩家要做的便是不留下任何残血的敌人，雷奥尼西斯·哈伽与雷奥尼西斯·瓦伽在一开始要做的是吸引敌人火力，并将确保能击坠的敌人清除。第二回合我方援军会赶到，此时便需要大军推进，尽快将杂兵清除。注意这些敌人拥有“分身”的特殊能力，尽量使用“必中”来确保击坠。本关惟一的BOSS水晶巨龙的HP并不算多，不过拥有特殊防御，并且由于敌人的数量不多，因此我方的气力并不足以使用极限爆发。这里推荐将水晶巨龙包围，将其HP削减至12,000点左右后，利用合体攻击加同为合体攻击的援护攻击将其击坠。

## 第 25 话 A 凯旋作战

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 钢铁号被击坠 |
| SR条件 | 全灭地图上的拉玛利斯·卡纳 |

**关卡要点**

本关的敌人数量较多，但算不上强劲。SR条件比较有欺诈性，在一开始并没有公开，但一旦玩家击坠地图上的任一台拉玛利斯·卡纳或击坠一定数量的敌人，胖大卫就会出现并吸收掉地图最后方的拉玛利斯·卡纳，之后会在其行动阶段移动并吸收其余的拉玛利斯·卡纳。由于行动顺序依次为我方、胖大卫、敌人，因此一旦在我方行动阶段让胖大卫登场，则SR条件必定无法获得。所幸的是，如果玩家不击坠任何敌人，胖大卫会在一定回合后的敌方行动阶段登场，而在此之后即会轮到我方行动，为我方提供了一回合清理拉玛利斯·卡纳的时间。因此，本关正确的打法是在开始后不管杂兵，利用“加速”等手段迅速接近后排的拉玛利斯·卡纳，并且尽可能削减每一只拉玛利斯·卡纳的血量。在胖大卫登场后，优先将地图中央凯旋门附近的拉玛利斯·卡纳消灭，并争取在下一回合清理掉剩余的拉玛利斯·卡纳。全灭拉玛利斯·卡纳后，胖大卫便会主动撤退，此时只需清理剩下的杂兵即可过关。

## 第 23 话 B 双重诱饵

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人<br>2、将骷髅骑士的HP削减到42,000以下 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合以内全灭骷髅骑士以外的敌人 |

**关卡要点**

出击时务必把有精神“加速”的主力小队配置在左上角，一开场就全力往上冲，只要第二回合能来到最靠里面的敌人附近实施反击战术，那SR点就十拿九稳了，走得慢的小队则负责捡漏，攻击目标以敌人的双机小队优先。骷髅骑士的HP在100,000以上，不过没地图武器，达成SR条件后再围起来慢慢对付。

## 第 24 话 B 解放喀拉蚩

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭除了胖大卫以外的敌人 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 量产型凶鸟Mk-Ⅱ一架都不被击坠的情况下过关 |

**关卡要点**

将别西路的小队配置在左上角，开场用精神“加速”和“连击”尽快赶到NPC前面帮他们吸引火力，还有劳尔的精神“扰乱”也可以活用一下，能一定程度保证NPC的存活率。胖大卫虽然不用打，不过他一旦靠近拉玛利斯·卡纳就会将其传送走，想要资金和经验值记得赶在他前面将拉玛利斯·卡纳击破，特别是最右边有零件的那架。




## 第 25 话 B 奥凡的真心

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将拉福特克兰斯·奥伦的HP削减到39,000以下 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 5回合以内统夜击坠5架以上敌机 |

**关卡要点**

统夜不能移动，要达成SR条件就必须将敌人引过来打，同时记得先用精神“激励”或“超激励”，将统夜的气力提升到105以上，这样即可使用其远程武器。攻击目标以双机单位优先，先用主力机体打到残血后再让统夜击破。达成SR条件后按正常攻略即可，拉福特克兰斯·奥伦依然是要将他的HP削减到一定以下，注意他有地图武器，HP不多的单位要避免进入其地图武器的攻击范围。

## 第 26 话 贾穆爆冲

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将拉福特克兰斯的HP削减至30,000以下 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、克薇娜被击坠 |
| SR条件 | 2回合内全灭拉玛利斯与拉玛利斯·卡纳 |

**关卡要点**

为了获得本关的SR，需要先让移动力较高的部队前往上侧对付拉玛利斯，注意兵分多路，优先集火击破拉玛利斯·卡纳。不过上侧的敌人总体来说并不强，不需要让所有战力都向上移动，可以让剩下的部队专心对付下侧的敌人。本关只需将拉福特克兰斯的HP削减至30,000以下即可过关，不过在此之前可以先把其他敌人全部击坠。当然，想要击坠拉福特克兰斯也并非难事，将其HP削减至30,000左右，之后利用包围加合体攻击参与的极限爆发即可将其击坠。



## 第27话 踏入陷阱

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、飞龙改被击坠（敌方增援登场后） |
| | 3、钢铁号被击坠（敌方增援登场后） |
| SR条件 | 一定回合内钢铁号到达指定地点（回合数限制为敌方增援登场后的5回合内） |

**关卡要点**

本关依然是对付老朋友拉玛利斯，不过它们只是幌子。玩家击破一定数量的杂兵后便会触发剧情，后排敌人撤退后地图四周便会出现第三方势力。SR条件会在敌方增援登场后出现，要求钢铁号在限制回合数内达到指定地点，而该限制回合数为敌方增援登场时的5回合后，而如果增援登场时正好是敌人行动阶段的话，钢铁号便会丧失一次移动机会，因此必须在我方行动阶段触发增援登场的剧情。由于钢铁号在本关的移动不受玩家控制，因此大部队必须迅速朝指定地点前进，清除掉目标地点边上的敌人，以免让他们挡住钢铁号的移动路线。确保通路畅通后，玩家就可以清除剩余的杂兵和BOSS了，值得一提的是，如果玩家能够在钢铁号到达指定地点前全灭敌人的话，也是可以获得SR点数的，并且不会错过金钱与经验，因此这里还是推荐全灭敌人过关。

## 第28话 灵魂之剑，超越之人

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 将加诺尼亚·欧格的HP削减至36,000以下 |
| 失败条件 | 1、钢铁号被击坠 |
| | 2、秋水被击坠 |
| | 3、我方母舰被击坠（我方增援登场后） |
| SR条件 | 过关时NPC单位（白鹤级、赛里翁、雷里翁）没有1机被击坠 |

**关卡要点**

开场秋水便换上了新机体超级魂之剑，不过初期我方战力就只有超级魂之剑与钢铁号，此时还需要保护NPC单位不受敌人攻击，因此需要第1回合就奋不顾身冲进敌人之中。由于NPC被命中的机率较高，建议在每回合我方行动阶段开始时进行存档，方便NPC被击坠时进行读档。推荐让超级魂之剑第1回合便挂上“加速”、“铁壁”与“必中”冲到附近敌人的中央，之后让钢铁号朝距离较远的敌人处移动。第2回合让战舰挂上“铁壁”冲进另一侧的敌人堆，超级魂之剑则继续与敌人周旋。第3回合我方援军便会赶来，此时可以借助精神“扰乱”来降低敌人的命中率，以及借助“羁绊”回复友军的HP，并且让大部队迅速接近并清理敌人。不过需要注意的是，我方的NPC会主动进攻，即便让我方吸引仇恨以及降低敌人命中率，也无法让NPC抵挡住BOSS的反击。因此建议利用第三、第四回合清理杂兵，第五回合便对BOSS猛攻，争取一回合内达成胜利条件。

## 第29话 希望的去向

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将拉福特克兰斯的HP削减至19,000以下 |
| | 2、击坠20台以上冈贾尔以及多纳·林匹 |
| | 3、全灭敌人（第二阶段） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、克薇娜被击坠（第二阶段） |
| SR条件 | 3回合内全灭拉玛利斯、拉玛利斯·卡纳 |

**关卡要点**

本关为常规的推进战，想要获得SR的话，必须在一开始先不管两侧的敌人，首先对付正前方的拉玛利斯与拉玛利斯·卡纳。正常情况下，3回合即可把他们全灭。由于敌人的分布较为松散，建议我方也分开行动，利用“加速”、“集中”等精神迅速清扫敌人。拉玛利斯·卡纳的位置比较靠后，并且在被击坠后仍然会分裂出杂兵，需要优先对付。解决完前方的敌人后就可以开始清扫侧面的杂兵与BOSS了，由于过关条件限制玩家只能击坠20台敌机，因此可以只对付BOSS以及BOSS周围的敌人，BOSS周围的杂兵机正好有20台，可以清理到只剩1台的状态，之后全力击坠BOSS。BOSS的HP不多，并且会在削减至19,000以下时撤退，不过利用极限爆发可以轻松将其击坠。

达成胜利条件1或2后会进入本关的第2阶段，克薇娜会换乘别西路·重甲型对付落荒而逃的BOSS与杂兵，此时的敌人已经处于半残状态，而别西路·重甲型的实力很强，将这些敌人逐个击破即可过关。本关过后出现分支选项，选择左侧分支进入A路线，选择右侧分支则会进入B路线。




## 第30话A 沙上的结界

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人 |
| | 2、迎来第8回合 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 钢铁号未被任何攻击打中 |

**关卡要点**

本关的敌人数量很多，但实力不强，不用精神也能轻松碾压。初期的敌人位于正前方，会主动朝我方移动。正常情况下，我方部队向前推进并且击破距离最近的敌人，即可保证钢铁号的安全。但这其实是一个陷阱，当玩家击坠一定数量的敌机后，敌方增援便会在钢铁号的左右两侧不远处登场，倘若此时我方大部队已经远离钢铁号的话，想要回防是完全来不及的。因此，正确的打法应当为在第1回合便将我方部队横向铺开，在距离钢铁号前方不远处筑起防线，这样既可以防范正前方的敌人，也可以及时应对增援。敌方增援登场后，应当优先将增援部队全灭，之后就能安心地让大部队朝前推进了，顺利的话7回合内即可全灭敌人，注意最后排的敌人身上携带了强化零件，千万不要错过。

## 第31话A 负念的金字塔（前篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠胖大卫 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 6回合内击坠胖大卫 |

**关卡要点**

本关终于需要和胖大卫进行正面决战，而除了胖大卫外，关卡中的杂兵数量也很多。胖大卫与我方大部队之间有一定的距离，而要取得本关的SR点数，就必须在6回合内将其击破，这就需要我方部队利用增加移动力的精神赶路，在清理杂兵的同时，争取第4回合左右能够达到BOSS身边。左右两侧的杂兵距离BOSS较远，推荐将这些杂兵忽视，并且在清理杂兵时注意EN的消耗，确保有足够的EN来对付BOSS。胖大卫的HP有14万，并且在低于8万时会回复至10万,其实际血量有16万，而其装甲也很厚，玩家必须频繁依靠合体技与极限爆发，才有希望在第6回合将其击破。需要注意的是，胖大卫拥有特殊技能“幸运”，即使我方使用了必中，攻击还是有可能被其躲开，因此在使用大招前一定要进行存档，以免发生意外。

## 第 32 话 A 负念的金字塔（后篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、吼太到达指定地点<br>2、将拉玛利斯・依达的HP削减至42,000以下（胜利条件1达成后）<br>3、将水晶巨龙的HP削减至22,000以下（胜利条件1达成后）<br>4、全灭敌人（胜利条件2或3达成后） |
| 失败条件 | 1、吼太被击坠<br>2、飞龙改被击坠 |
| SR条件 | 2回合内将水晶巨龙的HP削减至88,000以下后满足胜利条件1 |

**关卡要点**

我方的初期位置离水晶巨龙并不算远，建议将我方的强力机体配置在中央的位置，利用精神增加移动力后，第1回合即可赶到水晶巨龙身边，吼太则利用“加速”直接朝指定地点移动，中途还能顺便给予水晶巨龙一些伤害。水晶巨龙的HP为11万，想要取得本关的SR，玩家只需要在2回合内对其造成22,000左右的伤害，之后再让吼太移动到指定地点即可。

胜利条件1达成后，拉玛利斯・依达会带领杂兵出现。拉玛利斯・依达的HP很高，并且在低于42,000后便会撤退，想要将其击坠较为困难。这里推荐优先清理杂兵，最后再将水晶巨龙击坠过关，不过杂兵的实力也十分强劲，并且很有可能使用分身来躲避攻击，建议在对付他们时尽量使用必中。水晶巨龙会在HP低于22,000时撤退，控制好血量用极限爆发即可轻松将其带走。

## 第 33 话 A 茵草燃烧

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、赛蕾娜移动到指定地点<br>2、迎来第3回合（胜利条件1达成后）<br>3、全灭敌人（胜利条件2达成后） |
| 失败条件 | 1、赛蕾娜被击坠<br>2、我方全灭（胜利条件2达成后） |
| SR条件 | 3回合内达成胜利条件1 |

**关卡要点**

本关是游戏中惟一能够使用赛蕾娜的关卡，不过玩家并没有时间来发挥她的实力。关卡开始后赛蕾娜与亚维达便处于被包围状态，而亚维达属于不受玩家控制的NPC单位。敌人的实力即为强劲，没有必要对他们进行攻击，玩家只需要让赛蕾娜挂上“集中”朝指定地点移动即可，3回合内达到地点即可获得SR点数。值得一提的是，如果3回合前亚维达已经被敌人击坠的话，则会自动触发赛蕾娜撤退的剧情并且获得SR。

胜利条件1达成后会转移至第2张地图，此时赛蕾娜需要面对追击而来的BOSS，此时同样不需要与其作战，连续使用“必闪”撑2回合即可触发剧情。剧情过后赛蕾娜便会被我方援军带走，之后敌方增援与我方大部队均会赶到，敌人的实力并不强，并且没有BOSS敌人，将他们全灭后即可过关。

## 第 30 话 B 空间支配者

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将克斯特威尔・巨腕型的HP削减到39,000以下<br>2、全灭除克斯特威尔・巨腕型以外的敌机 |
| 失败条件 | 1、劳尔、菲欧娜被击坠<br>2、我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 5回合以内击坠20架以上敌机 |

**关卡要点**

一开始除了劳尔、菲欧娜外都不能行动，不过只要撑到第三回合限制就会解除，所以先让两人往大部队的方向移动。克斯特威尔・巨腕型的攻击目标会锁定劳尔与菲欧娜，可以让母舰为两人进行援护防御来拖住BOSS，其他机体则抓紧时间消灭杂兵。不过注意这关很多杂兵都在水里，海适应性不高的主力机体最好装上“A-转接器”或“涡流模组”再出战。完成SR条件后是削减BOSS的HP还是全灭杂兵过关就看个人喜好了。

## 第 31 话 B 沃特与菲雅莉

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将加诺尼亚・欧格的HP削减到36,000以下 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、敌人邻接我方母舰<br>3、秋水被击坠 |
| SR条件 | 达成胜利条件前将雷奥尼西斯击坠（HP低于14,000以下时撤退） |

**关卡要点**

这关的SR条件难度很低，先打杂兵提升气力，等可以用强力武器后就配合精神“热血”解决雷奥尼西斯。接下来只要将加诺尼亚・欧格削减到指定以下或击坠就可过关。

## 第 32 话 B 皇家真剑

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第三回合<br>2、将拉福特克兰斯・卡罗克拉的HP削减到60,000以下（第二阶段）<br>3、全灭除拉福特克兰斯・卡罗克拉以外的敌机（第二阶段） |
| 后半失败条件 | 1、统夜被击坠<br>2、我方母舰被击坠（第二阶段） |
| SR条件 | 4回合我方行动阶段以内击坠25架以上敌机 |

**关卡要点**

这关分为两个部分，前半只要让男主角加上精神“必中”后攻击即可，将目标的HP削减到一定以下或者迎来第三回合就会触发剧情进入后半部分。

后半部分一开始同样是让男主角加了精神“必中”后迎敌，他的后继机很强，就算被围攻也不会有太大的问题。第三回合我方大部队登场后，主力单位要尽快和男主角合流一起歼敌，争取达成SR条件，完成后就可慢慢重整队伍收拾剩下的敌人。

## 第 33 话 B 混乱敌人

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人<br>2、全灭除莱格盖欧斯以外的敌人 |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、敌人到达指点区域 |
| SR条件 | 5回合以内将欧格巴琉的HP削减到36,000以下 |

**关卡要点**

第二回合会追加失败条件2，注意部分敌人会以跑路优先，推荐在地图中央位置设下防线拦截。当消灭了一定数量的杂兵提升了气力后，就可以用大招配合精神招呼欧格巴琉，完成SR条件后全灭剩下的杂兵即可过关。

## 第 34 话 空虚之魂

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、雅莉艾儿与永恒幽灵进行3回战斗<br>2、迎来第4回合<br>3、全灭敌人（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、雅莉艾儿被击坠<br>2、永恒幽灵被击坠<br>3、我方母舰被击坠<br>4、3回合内未达成胜利条件1 |
| SR条件 | 第3回合的我方行动阶段内全灭拉玛利斯 |

**关卡要点**

本关初期永恒幽灵会带着一大群拉玛利斯在地图侧面登场，与我方相隔较远。由于SR条件要求在第3个我方行动阶段结束前全灭拉玛利斯，因此需要让我方大部队利用精神加速赶路，尽量把移动力较高的机体配置在离敌人较近的位置，争取第2回合即可展开进攻。需要注意的是，拉玛利斯的实力虽然并不算强，但在我方行动阶段很可能采取回避的行动策略，我方要尽量使用“必中”、“感应”来提高命中率。获得SR后即可等到第4回合触发剧情，永恒幽灵会撤退，而敌方增援则会在地图的另一侧登场，敌人的数量很多，所幸实力很弱，而且本关并没有BOSS，全灭杂兵后即可过关。

## 第35话 夏娜米亚的话语

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭拉福特克兰斯・法乌涅亚以外的敌人 |
| | 2、将克斯特威尔・巨腕型的HP削减至39,000以下（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、劳尔、菲欧娜、统夜任一人被击坠 |
| SR条件 | 将拉福特克兰斯・法乌涅亚的HP削减至36,000以下并在同回合内达成胜利条件2 |

### 关卡要点

本关我方战舰将处于无法移动的状态，而初期敌人在距离我方较远的正前方。由于本关的SR条件并没有回合数限制，因此推荐让我方部队在战舰附近布阵，利用战舰的指挥官能力获得命中、回避加成。第3回合敌方行动阶段时，敌方增援会在我方战舰的两侧出现，如果玩家已经将部队部署在战舰两旁的话，此时就可以及时对付这些敌人，并且保护战舰的安全。本关需要在同回合内将2名BOSS的HP削减至一定程度，不过以我方目前的实力，在同一回合内同时击坠这2名BOSS也不成问题。可以优先清理杂兵提升气力，并将2名BOSS引到大部队附近，然后将他们的HP削减至限制血量左右，最后分别用极限爆发配合精神与合体攻击将他们击坠。




## 第36话 互相牵引的人们

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第4回合 |
| | 2、全灭敌人（我方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、任一我方机体被击坠 |
| | 2、我方母舰被击坠（我方增援登场后） |
| | 3、英格或薇蕾塔被击坠（我方增援登场后） |
| SR条件 | 3回合内击坠12台以上敌机 |

### 关卡要点

本关一开始只有英格与谅斗二人，由于本关的SR条件需要凭借2人获得，所以如果玩家之前没怎么练过他们的话，建议在关卡开始前对他们的机体进行改造，并且配备强力零件。推荐将EX凶鸟换装为拥有ALL武器且擅长远程作战的射击型。开场后让英格与谅斗合流，并利用“集中”、“强袭”迅速冲进敌人堆，之后便可以利用ALL武器反击来对付敌人，第2回合以磨血为主，第3回合即可将敌人小队逐一击破。获得本关的SR后便会触发剧情，敌我双方的增援均会赶来，此时可以让英格、谅斗与大部队汇合，之后再慢慢清扫敌人。本关有2名BOSS，HP均为96,000左右，并且均会逃跑，而玩家只需要将其中的卡利科的HP削减至19,000以下即可过关，不过想要将他们全都击坠也并非难事，利用极限爆发集火输出便可。

## 第37话 自静死的归还

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭敌人 |
| | 2、将杰多拉姆的HP削减至34,000以下（增援登场后） |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 击坠杰多拉姆，杰多拉姆会在HP低于34,000时撤退 |

### 关卡要点

本关敌人的数量很多，实力也十分强劲，建议玩家不要冒然进攻，尽量让我方机体处于指挥官技能的范围内，以便获得命中、回避加成。初期的2名BOSS敌人会在之后撤退，因此不必管他们。消灭一定数量的敌人后，敌我双方的增援都会登场，此时可以优先让我方大部队与地图右上角的我方增援汇合，并且清理剩下的杂兵。BOSS的HP高达17W，并且拥有使受到伤害变为0.8倍的技能“防御”，不过该技能要气力在130以上时才会发动。建议在对付BOSS前可以利用脱力使其气力降低至130以下，之后再用大招全力输出，最后记得将其血量控制在34,000左右，再利用极限爆发将其击坠，以便获得本关的SR点数。

## 第38话 7分钟的撤退战

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、迎来第4回合 |
| | 2、7回合内钢铁号与飞龙改到达指定地点（第4回合后） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠 |
| | 2、秋水被击坠 |
| | 3、7回合内未达成胜利条件2（第4回合后） |
| SR条件 | 秋水与加诺尼亚・欧格战斗后生存，秋水为副驾驶时无法获得该SR点数 |

### 关卡要点

本关的敌人数量并不少，并且由于有回合限制，建议开场便让我方大部队迅速向前推进。SR条件意外简单，让秋水与地图最上方的加诺尼亚・欧格战斗一次，确保秋水没有被击坠即可获得。第4回合后会触发剧情，钢铁号与飞龙改会朝地图下侧的指定地点移动，并且不受玩家控制，此时玩家要确保两艘战舰的移动不受杂兵的阻扰，并且在限制回合数内尽可能地清理敌人，推荐利用地图武器。加诺尼亚・欧格会在HP低于48,000时撤退，另一名BOSS会在HP低于35,000时撤退，实力足够的玩家可以考虑利用极限爆发将他们击坠。

## 第39话 被摧毁的负念体

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、将水晶巨龙的HP削减至10,6000以下 |
| | 2、全灭拉玛利斯（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 2回合内将水晶巨龙的HP削减至10,6000以下 |

### 关卡要点

一开始的敌人只有水晶巨龙一个，其HP大致在15万左右。想要获得本关的SR，就必须在2回合内给予BOSS近5万的伤害。因此建议在出击准备时，将我方最为强力的机体配置在地图右侧，开场不需要吝惜精神，借助“加速”、“强袭”等精神快速赶到BOSS处，必要时也可以利用“聚气”等精神增加气力，确保用5台机体以内的战力达成SR条件。距离BOSS较远的我方机体由于无法对BOSS造成有效伤害，因此可以在第1回合就朝地图的其他方向分散移动，为之后的战斗作准备。

达成SR条件后便会触发剧情，大批拉玛利斯作为增援登场，而这些敌人在2回合后便会撤退。由于敌人身上携带着不错的零件，此时需要利用我方未行动过的战力迅速接近这些敌人，争取在撤退前尽可能地击坠它们。



## 第 40 话 死线上的钢铁号

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 6回合内钢铁号到达指定地点 |
| 失败条件 | 1、6回合内未达成胜利条件 |
| | 2、钢铁号被击坠 |
| SR条件 | 全灭加诺尼亚·欧格以外的敌人 |

**关卡要点**

本关需要在6回合内达成，而对于钢铁号来说，要在6回合内移动到指定地点并非难事，即便不利用“加速”也能轻松达成。不过钢铁号前进的道路上敌人十分密集，而且指定地点恰好是BOSS所在地，因此并不推荐让钢铁号一开始就冲得太前，否则很容易成为敌人的集火目标。可以让我方大部队与战舰一起推进，注意让移动力较高的部队分散开来以对付两侧的敌人，推进速度较快的话，想要在6回合内全灭杂兵并非难事。加诺尼亚·欧格的HP虽然很多，但没有什么特殊防御能力，其身上携带着不错的零件，并且不会逃跑。如果已经将杂兵全灭了的话，玩家也可以考虑将其击坠。全灭敌人后，让钢铁号移动到指定地点即可过关。

## 第 41 话 鲜血旋风

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 失败条件 | 钢铁号被击坠 |
| SR条件 | 第4回合的我方行动阶段内击坠加诺尼亚（比尔格） |

**关卡要点**

本关一开始就有很多敌人，不过前排的杂兵纯粹是给我方增长气力。SR点数的获得条件为第4回合的我方行动阶段内击坠比尔格驾驶的加诺尼亚，目标的位置在距我方不远处的中央，我方部队需要3个回合才能接近他。比尔格驾驶机体的HP为10,5000，想要一回合内击坠并非难事，因此不建议在对付他时使用精神。本关会有敌方增援出现在地图上侧，这批敌人也需要玩家全灭，因此在对付初期敌人时需要尽量节省资源。加诺尼亚·布拉格周围有一批HP在40,000左右的加诺尼亚，这些敌人均拥有伤害极高的ALL武器，建议优先解决掉地图上方的增援后再来对付他们。在对付加诺尼亚时，可以适当使用降低敌方命中率的精神，并争取在2回合内将其全灭。清理掉杂兵后，HP只有14万的加诺尼亚·布拉格，不过其会在HP低于30,000后撤退，尽量用极限爆发将其击坠吧。

## 第 42 话 白光守门者

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠亚隆萨“夫罗拉格” |
| 失败条件 | 钢铁号被击坠 |
| SR条件 | 15回合内全灭亚隆萨“夫罗拉格”以外的敌人 |

**关卡要点**

本关是极为漫长的持久战，因此在战前需要做好充分的准备。加诺尼亚·布拉格位于初期敌人的前排中央，其周围均是HP在40,000左右的加诺尼亚，而HP较少的敌人均分布在两侧，因此建议先清理两侧的敌人以积攒气力，之后再对付加诺尼亚。击坠一定数量的敌人后，巴兰修奈尔会率领一批敌人出现在地图下侧。增援的敌人会主动进攻，巴兰修奈尔更是拥有每回合使我方随机4台机体的HP变为一半的特殊能力，应当优先解决。不过巴兰修奈尔的HP高达22万，在对付她时可以适当用一些精神，以确保能够在2回合内集火将其击坠。在清理完杂兵之后，再将加诺尼亚·布拉格清理掉即可，不过其HP只有14万，推荐在对付她时保留实力。完成以上步骤正常只需要10回合，因此本关的SR可以轻松到手。

获得SR后即可对付本关的最后一个BOSS亚隆萨“夫罗拉格”，他并不会主动出击，因此在对付他之前，可以让我方全员回战舰进行补给。亚隆萨“夫罗拉格”的HP为32万,不过并没有HP回复能力，回避能力也较差，仅仅是血厚而已。不过他每回合拥有2次行动，而且能够使用大范围、高伤害的地图炮，因此不推荐与其打持久战。可以让我方主力依靠“觉醒”、“再动”、“热血”等精神在1回合内持续对其输出，我方角色SP充足的话，有机会一回合将其击坠。




## 第 43 话 剑、交错之时

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠拉福特克兰斯·法乌涅亚 |
| 失败条件 | 1、钢铁号被击坠 |
| | 2、统夜被击坠 |
| SR条件 | 7回合内击坠拉福特克兰斯·法乌涅亚 |

**关卡要点**

相比起上一关，本关的长度要短很多，难度也要低一些。本关的目标敌人拉福特克兰斯·法乌涅亚位于我方较远的地方，由于本关没有其他增援，因此玩家开场便可以使用精神来赶路，争取7回合内赶到BOSS身边并将其击坠，以获得本关的SR。由于本关的敌人分布较为松散，因此可以让大部队一边清理中央的敌人一边朝BOSS移动，而移动力较高的部队则前去清理两侧的杂兵。拉福特克兰斯·法乌涅亚的身旁有2支杂兵部队，它们会为拉福特克兰斯·法乌涅亚提供援护防御，因此一定要优先清除。拉福特克兰斯·法乌涅亚的HP只有13万，并且能力也不算强，我方主力一回合便能解决。

## 第 44 话 冰冷的世界（前篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠克斯特威尔·巨腕型 |
| 失败条件 | 钢铁号被击坠 |
| SR条件 | 4回合内击坠40台以上敌机 |

**关卡要点**

本关的地图虽然蜿蜒曲折，但实际可供我方移动的路线只有一条。SR条件是一大难点，敌人的杂兵是按批次分布，除了第一批敌人有16机外，中途的敌人每批均为8机，而不同批次的敌人相隔一定距离。如果想要获得本关的SR，则必须在4回合内击破4批敌人，不借助特殊手段是无法达成的。这里推荐让拥有连续行动的的角色分别驾驶拥有强力ALL武器的机体组队，在第一回合便利用精神将气力提升至120，使得连续行动能够发动，之后再借助“加速”、“强袭”进入敌人堆中击破一支小队，之后再次连续行动继续向前推进，之后的几回合便让该小队来对付后面的2批敌人，我方大部队则慢慢清扫前2批敌人，这样才有机会在第4回合获得SR。当我方部队推进到克斯特威尔·巨腕型面前时便会触发剧情，奥凡会驾驶拉福特克兰斯·奥伦 加入我方。之后的战斗十分轻松，克斯特威尔·巨腕型的HP只有十余万，根本经不住我方大部队的集火输出。不过在击坠BOSS之前，可以先把其身边的杂兵也顺便清理干净。



## 第45话 冰冷的世界（后篇）

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、击坠拉福特克兰斯·卡罗克拉<br>2、击坠吉加汀（敌方增援登场后） |
| 失败条件 | 1、钢铁号被击坠<br>2、统夜被击坠 |
| SR条件 | 6回合内击坠拉福特克兰斯·卡罗克拉 |

### 关卡要点

初期的杂兵数量较多，拉福特克兰斯·卡罗克拉与我方之间的距离并不算远，而SR条件的6回合限制也比较宽裕，玩家可以让大部队步步为营地向前推进，没必要冲得太快，顺利的话第4回合即可接近拉福特克兰斯·卡罗克拉。需要注意的是，拉福特克兰斯·卡罗克拉周围会有4队杂兵，他们会为拉福特克兰斯·卡罗克拉提供援护防御，需要优先击破。拉福特克兰斯·卡罗克拉的HP为17万，算不上很多，玩家完全可以不依靠精神，花费2回合时间将其击破，不过他的HP被削减至一半时会触发剧情，并且会对自己使用“必中”、“必闪”、“集中”、“铁壁”，此时可以先不用主力进攻，等待其精神效果消失后再集火将其击坠。

拉福特克兰斯·卡罗克拉被击坠后，吉加汀会带领一批杂兵登场。此时推荐玩家先把杂兵清理干净，之后让部队回战舰进行补给，再与吉加汀决战。吉加汀是十分强力的BOSS，其HP为37万，带有2回行动，带有强力的地图炮，并且具备减伤以及回避攻击的特殊能力，射程也长达12格，对于我方是很大的威胁。建议玩家在2回合内将吉加汀击坠，以免陷入被吉加汀的地图炮不断消耗的苦境。此时可以不用吝惜精神，多利用极限爆发与合体攻击对BOSS进行输出。如果感觉输出不足的话，还可以用“觉醒”、“再动”来使我方主力获得多次行动的机会，确保能够与其速战速决。需要注意的是，当吉加汀的HP被削减至75%、50%以及25%时，他都会使用“必中”、“必闪”、“集中”、“铁壁”，此时需要用辅助机体对其进攻，消耗掉其精神效果，以免浪费火力。




## 第46话 魔城，现迹

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠水晶巨龙 |
| 失败条件 | 我方母舰被击坠 |
| SR条件 | 5回合内全灭拉玛利斯、拉玛利斯·卡纳 |

### 关卡要点

作为最终战前的过渡关，本关的难度并不高。敌人除了有拉玛利斯·卡纳外还有其他杂兵，但是想要获得SR的话，只需要击坠所有的拉玛利斯·卡纳，以及它们分裂出的拉玛利斯。本关中敌人会有2次增援，均为当敌人被击坠一定数量后，在水晶巨龙身边出现的一批杂兵，不过这些敌人的实力也不强，完全是给我方送钱和经验的。不过想要在5回合内获得SR点数的话，还是需要让拥有连续行动的机体利用“加速”等精神快速接近最后排的拉玛利斯·卡纳，并且尽快将它们击坠。获得SR点数后即可开始对付水晶巨龙，水晶巨龙的HP并不高，并且本关并不会有其他增援BOSS，因此可以毫不吝惜精神与其速战速决。

## 最终话 双柱之门神

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、全灭永恒幽灵、骷髅骑士、胖大卫以外的敌人<br>2、击坠XN-L（第8回合后） |
| 失败条件 | 1、我方母舰被击坠<br>2、统夜、吼太任一人被击坠<br>3、永恒幽灵被击坠 |
| SR条件 | 无 |

### 关卡要点

一开始的敌人为永恒幽灵、骷髅骑士、胖大卫以及数个拉玛利斯·依达，其中3名BOSS并不是击坠目标。由于需要提升队伍的气力，玩家可以兵分两路来对付时空门周围离玩家较近的拉玛利斯·依达。拉玛利斯·依达的实力并不强，不过其攻击附带精神禁止效果，建议在指挥官技能的范围内进攻，以防止敌人的攻击命中。值得一提的是，每个拉玛利斯·依达被击坠后会分裂出数个拉玛利斯·卡纳，而每个拉玛利斯·卡纳被击坠后仍会分裂出数个拉玛利斯。因此推荐玩家把每个拉玛利斯·依达分裂出的生物解决后再来对付下一个。当玩家整体队伍的气力达到上限后，即可停止对杂兵的进攻，因为只需等到第8回合，便会触发最终BOSS现身的剧情，之后只需击破最终BOSS即可通关。

作为最终BOSS的XN-L出现后，永恒幽灵、胖大卫都会因为剧情被解决，而骷髅骑士则会加入我方成为战力，地图上具有威胁的敌人只剩XN-L一个。XN-L的HP高达42W，并且每回合能够回复10%的HP。战斗方面，XN-L不仅拥有强力的地图兵器，其招式也都是威力高、射程远的ALL武器，不用精神很难躲避。其攻击还会带有“精神禁止”的特效，使得受到攻击的机体一回合内无法使用精神。BOSS一回合能够行动3次，而且在HP被削减至70%、50%、30%时，均会为自己使用“必中”、“觉醒”、“信念”，此时他便会拥有每回合4回行动的能力。其缺陷在于没有特殊防御技能，回避能力也很弱，在对付他时不需要依靠精神“直击”和“必中”，能够节省一些精神。推荐玩家先将部队集中在时空门外，让大招射程远的机体挂上“集中”、“热血”或“魂”对其进行缓慢消耗，其他机体则保留实力，当触发其使用精神的剧情后，将一台强力机体放在前方吸引火力，例如格兰帝特·龙神型，之后便结束回合。此时BOSS很有可能对着我方一台机体连续攻击，此时可以考虑进行防御或直接牺牲该机体。重复以上步骤至XN-L触发最后一次使用精神的剧情后，在其精神效果解除后的我方回合即可让大部队来对其进行猛攻。此时可以不必吝惜精神，让大招射程近的机体将其包围进行集火输出，精神使用方面以“热血”、“觉醒”、“再动”为主，不需要使用保命精神，让SP全部用来最大化伤害。如果阵型安排妥当的话，在缺乏SP或中了精神禁止效果时也可以利用极限爆发进行输出，争取一回合内将其击坠。

如果想要一回合击坠BOSS，就要为拥有精神“直击”的单位装备带有“精神禁止”特效的自定义武器，这样在BOSS使用精神后，利用“直击”+精神禁止弹即可让BOSS的精神效果无效化，之后在火力足够的情况下，就能在一回合内将BOSS解决。

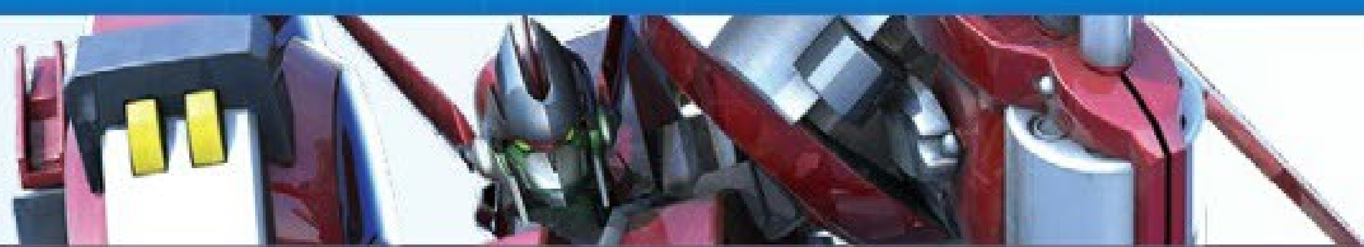


## 继承与多周目游戏

在通关之后，玩家可以读取通关存档来进行多周目游戏。多周目游戏将能按照一定比例继承玩家上一周目获得的资金、PP、击坠数以及AP，2周目能够继承50%，3周目为75%，四周目为100%。不过强化零件与技能插件是无法继承，建议在通关前将没用的零件与插件全部换成金钱与AP，从而最大化多周目游戏的收益。

除了继承以外，多周目游戏还会解锁新的游戏模式，二周目通关时能够解锁EX-HARD模式，该模式下机体与武器将无法被改造，驾驶员也无法进行养成，并且无法购入技能插件，敌人均会默认多段改造，游戏难度也会锁定为HARD。而当玩家通关了三周目后，特殊模式便会解锁，该模式下所有机体均能进行15段改造，并且在游戏初期便能获得所有类型的强化零件各一种以及一部分换装武器。

# 快速练级法



由于EX-HARD难度下除了角色等级与王牌奖励外的养成系统均被禁用，因此如果玩家想要在该难度下畅通无阻的话，尽快让提升角色的等级便尤为重要。所幸的是，《第2次超级机器人大战OG》中的快速练级法在本作中依然适用，并且在第11话左右时即可使用，让玩家能迅速培养出99级的强力角色。下面便给出详细的练级方法，供各位读者进行参考。

首先玩家必须培养出2名99级的驾驶员，建议优先选择战舰进行培养。为需要练级的驾驶员所乘坐机体装备上换装武器“补给装置”，并确保所乘坐机体能够飞行。选择一个没有回合数限制的关卡。将敌人清理至只剩一名之后，让需要练级的机体互相进行补给，即机体A先在机体B周围1格范围内移动后待机，再让机体B对机体A进行补给，这样机体B就能获得经验值。之后让机体B移动，并让机体A进行补给。不断重复上述过程，确保机体A与机体B的等级保持相同，即机体A与机体B在每次补给时均可获得200左右的经验值。而驾驶员提升1级所需的经验值为500，基本可以确保一台机体在2至3回合提升1级，1小时左右即可让2台机体均升至99级。有了2台99级的机体后，即可将补给装置换到其他需要培养的驾驶员的座驾上，再在类似的关卡中让需要培养的驾驶员不断对99级的机体进行补给，一次补给能够获得800点经验值，50回合左右即可升至99级。因此，只要玩家拥有1至2名99级的驾驶员，很快即可让大部分主力提升至99级，这样EX-HARD难度也变得十分简单了。不过值得注意的是，部分机体时无法装备换装武器的，需要将他们的驾驶员换乘至能够装备换装武器的机体，才能对这些驾驶员应用快速练级法。




# EX-HARD模式 实用机体 & 驾驶员推荐

本作中的强力机体数量并不算少，除了可换成的泛用型机体外，大部分特机都有出场一战的实力，诸如夺魂者、超军神等输出一流的机体拉出来有一大票，小编就不再做过多介绍了。下面为大家介绍的，是能够在游戏中实现特殊打法，或容易被大家忽视的实用机体和驾驶员，希望能够对大家高难度下的角色培养方案起到一定的参考作用。




## SRX小队

向来强势的SRX小队，在本作中的实力依然不弱。合体后的SRX依然是既能抗又能打的机体，最强合体攻击武器“天上天下一击必杀炮”自然不用说，当舞担任R-GUN驾驶员时，合体攻击的伤害赔率能够达到1.6倍，使得“天天炮”拥有极高的账面威力，其射程也十分远。此外，隆圣的ACE奖励能够使念动系武器最终伤害变为1.1倍，使得输出更为可观。配合“觉醒”、“再动”以及“补给”等精神资源，使得大部分BOSS都在无限“天天炮”的面前变得不值一提。

除了合体外，分离成R-1、R-2、R-3的能力在本作中有了额外的用途。后期BOSS均会在HP少于一定程度时使用精神，这也使得正常情况下一回合击杀变得困难。不过因为R-2的驾驶员莱迪斯拥有精神“直击”，因此可以为R-2装备上精神禁止系的换装武器。在BOSS使用精神后，可以将SRX分离，并让R-2挂上“直击”后使用精神禁止系武器，即便是拥有特殊能力“完全无效”的BOSS也会被直接禁止精神。之后可以让SRX再次进行合体，并继续使用“天天炮”疯狂输出。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

## 古伦加斯特系列&北村开

古伦加斯特系列机体属于可换成机体中性价比最高的机体，其优势不仅是能抗，更是因为拥有超多的自带武器，既有可移动后使用的补刀型武器，也有射程较远的全体攻击武器，而大招也是威力、射程兼备。尤其是古伦加斯特叁式，既拥有可移动后使用的全体攻击武器，还拥有2个驾驶员乘坐位，这也意味着能够拥有一个额外的辅助精神库。

说到古伦加斯特系列机体，这里还不得不提一下万年开亡灵的开叔。开叔在本作中的自带特殊技能可谓十分实用，“指挥官”能够为我方提供额外的命中、回避加成，这在注重命中、回避的本作中尤为重要，而“攻击手”保证了他具备十足的输出，自带“MB发动”更令其极限爆发发起者的不二之选。虽然王牌奖励是加强亡灵系的队友，不过让开叔自己开亡灵确实有些屈才。对比之下，万能的古伦加斯特才是最适合开叔的机体，古伦加斯特贰式与古伦加斯特叁式都是不错的选择。




## 魂之座&雅尔菲弥

魂之座虽然不算是非常强力的机体，但其驾驶员雅尔菲弥作为辅助角色来说非常好用。自带技能“SP回复”，确保精神库SP充足，而前期便具备SP消耗仅为15的“感应”，能够用极低的消耗确保我方主力的命中率。此外，雅尔菲弥还具备“期待”、“再动”等强力辅助精神，用来确保我方主力的续航能力也是不错的选择。




## 格兰森&白河愁

虽然加入的时期较晚，但这也不妨碍格兰森成为后期的绝对主力。格兰森的特殊能力“歪曲力场”确保其强大的生存能力，而武器拥有觉得的射程优势，更拥有大范围的可移动后使用的MAP武器，可谓后期清理杂兵的主要手段。此外，格兰森还能利用特殊能力“大黑天”变身为真格兰森，MAP武器的威力进一步提升，更是追加了大威力的必杀技。更重要的是，变身过程会回复机体的全部HP、EN以及弹药，使得格兰森拥有极强的续航能力。

# 隐藏要素一览

与以往作品一样，本作中依然存在着一些需要满足特定条件后才能获得的机体、强化零件以及武器。下面便给出本作全部隐藏要素的概况，以及获得该要素所需条件。需要注意的是，给出的条件为确保能够获得隐藏要素时进行过的条件，部分条件可能非必要。

## 机体：古伦加斯特二式（红色）

加入时期：第18话过关后

加入条件：

①一周目新手模式无条件获得。

②非新手模式，二周目第18话通过后无条件获得。

## 机体：永恒幽灵（杜邦）

加入时期：最终话

加入条件（按顺序达成）：

①共通路线第19话时让继魂者（雅莉艾儿）与永恒幽灵进行战斗。

②共通路线第34话永恒幽灵撤退前，满足让继魂者（雅莉艾儿）与其进行3次以上战斗的胜利条件。

③最终话时，让继魂者（雅莉艾儿）与永恒幽灵进行2次战斗，XN-L登场后的下一回合加入我方。

## 机体：克斯特威尔·巨腕型

加入时期：第35话过关后

加入条件（按顺序达成）：

①第15话时让克薇娜与贾穆进行一次战斗，之后再用克薇娜将其HP削弱至24,000以下使其撤退。

②第26话时让统夜、克薇娜分别与贾穆战斗一次触发对话，之后用克薇娜将其击坠。

④第35话前，确保统夜与克薇娜均成为王牌驾驶员。

⑤第35话时让艾克萨兰斯·救援出击，分别让统夜、克薇娜与贾穆战斗一次。让艾克萨兰斯·救援、统夜、克薇娜与贾穆相邻的情况下，由统夜将其击破，过关后触发回收克斯特威尔·巨腕型的剧情。




资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH




## 机体：莱格盖欧斯

加入时期：第12话过关后
加入条件：在开始一个周目的游戏时，前一周目中爱比丝的击坠数超过70，即可在该周目获得，因此一周目无法获得该机体。

## 机体：凯尔贝里翁

加入时期：第12话过关后
加入条件：在开始一个周目的游戏时，前一周目中亚拉德或洁欧菈的击坠数超过70，即可在该周目获得，因此一周目无法获得该机体。

## 机体：赛里翁

加入时期：第12话过关后
加入条件：在开始一个周目的游戏时，前一周目中莹的击坠数超过70，即可在该周目获得，因此一周目无法获得该机体。

## 强化零件：SP饮料

获得时期：A路线第8话或B路线第7话过关后
获得条件：A路线第8话与B路线第7话均全灭关卡中的敌人，过关后即可获得。

## 强化零件：勇者之印

获得时期：第28话过关后
获得条件：
①第28话过关时，我方王牌驾驶员总人数超过15人。
②二周目以后无条件获得。

## 强化零件：高性能电子头脑

获得时期：第29话过关后
获得条件：
①第29话过关时，我方至少有一名35级以上驾驶员。
②二周目以后无条件获得。

## 强化零件：钢之魂

获得时期：第45话过关后
获得条件：
①第45话过关时，我方王牌驾驶员总人数超过30人。
②二周目以后无条件获得。

## 换装武器：自由移动式电磁加农炮

获得时期：第33话分支路线合流后
获得条件：
一周目满足特定条件即可获得，条件暂不明确，可能和驾驶员击坠数或等级有关，不过条件达成难度不高，大部分玩家正常游戏即可在一周目获得。值得一提的是，该武器无法通过特殊模式初期赠送换装武器的方式获得。




# 全机体改造奖励一览

| 机体名 | 奖励效果 |
|---|---|
| ART-1/ART-Wing | 念动系武器攻击力+100，瞄准值+20 |
| F-32V修维尔特改 | 全武器的全地形适应性变成S且更变为可移动后攻击 |
| G双界皇帝 | 全武器的攻击力+100 |
| 双界皇帝 | 全武器的攻击力+100 |
| G雷门战机 | 全武器的攻击力+100 |
| G番长 | 武器“8710式龙虎射连打”攻击力+200、地形适应性变为S |
| R-1/R-Wing | 念动系武器攻击力+100、所需气力-5 |
| R-2强化型 | 机动性+10、射击武器攻击力+100 |
| R-3强化型 | 获得特殊能力“念动力场S” |
| R-GUN强化型 | EN上限+50，武器“高性能双管巨炮”所需气力-10 |
| SRX | 强化部件可装备数+1 |
| 装甲里翁 | 装甲值+200，格斗武器攻击力+200 |
| 奥瑟赛达 | 射击武器攻击力+100，机体的全地形适应性变为A |
| 灰烬救世主 | 射击武器攻击力+200，面对飞弹类武器时必定发动特殊能力“干扰器” |
| 古铁巨人 | 格斗武器攻击力+100，武器“雪崩式扫荡炮”变更为可双重攻击 |
| 亚尔布雷特・特装型 | 全武器攻击力+200 |
| 安杰露可 | 获得特殊能力“EN回复（中）” |
| 瓦萨卡 | 分身发生率+20% |
| 瓦尔西奥妮R | 分身发生率+20% |
| 艾克萨兰斯・枪神先锋 | 移动力+1、被攻击对象的特殊能力“时间停止装置”无效 |
| 艾克萨兰斯・救援 | “修理”所回复的HP变为2倍、可解除异常状态 |
| EX凶鸟射击型・L型 | 机动性+10，瞄准值+10，除了射程为1的武器，其他武器射程+1 |
| EX凶鸟格斗型・R型 | 机动性+10，瞄准值+10，除了射程为1的武器，其他武器射程+1 |
| EXEX凶鸟 | 念动系武器攻击力随技能等级上升（等级×30） |
| 加利路纳冈 | 机动性+25 |
| 加尔姆雷德・烈焰（G）/（S） | 个别指令“变形”可在“移动”后使用 |
| 克斯特威尔・巨腕型 | 格斗武器攻击力+200，被攻击对象的特殊能力“时间停止装置”无效 |
| 格兰森 | 获得特殊能力“光束吸收” |
| 格兰帝特 | 格斗武器攻击力+200 |
| 格蓝迪特・龙神型 | 格斗武器攻击力+200，被攻击对象的特殊能力“时间停止装置”无效 |
| 伦加斯特改 / 加斯特飞翼改 / 加斯特战车改 | 全武器攻击力+100 |
| 古伦加斯特叁式 / G猛禽战机 / G野牛战车 | 格斗武器攻击力+200 |

| 机体名 | 奖励效果 |
|---|---|
| 古伦加斯特贰式/G猎鹰 | 个别指令“变形”可在“移动”后使用 |
| 古伦加斯特零式 | 全武器致命一击发生率+30，机体全地形适应性变为S |
| 黑钢号 | 武器“超大型回转冲角”攻击力+200、地形适应性变为S |
| 亡灵・RV型 | 固定武器的最大弹数+4 |
| 亡灵・哈肯 | 格斗武器攻击力根据亚娴的等级提高（等级×5） |
| 凯尔贝里翁 | 机动性+10，全武器攻击力+200 |
| 塞贝拉斯・炙热（G）/（S） | 个别指令“变形”可在“移动”后使用 |
| 塞巴斯塔/赛巴德 | 运动系+10，武器“宇宙新星”的弹数+1 |
| 赛里翁 | 移动+1，机体、全武器的“空”、“宇”地形适应性变为S |
| 巨人骑士 | 机体的“陆”、“海”地形适应性变为S |
| 吉钢斯克德・杜罗 | 装甲值+200，特殊能力“重力领域”所需EN-10 |
| 兹格里翁 | 念动系武器攻击力根据技能等级提高（等级 x 30） |
| 超级魂之剑FF/GG | 装甲值+200，全武器攻击力+100 |
| 夺魂者 | 格斗武器攻击力+200 |
| 魂之剑FF/GG | 全武器攻击力+100 |
| 超军神 | 格斗武器攻击力+100，武器“将军烈焰”获得W属性 |
| 白雪女神 | 机体的“空”、“宇”地形适应性变为S |
| 海培里翁/亚尔提里翁/贝格里翁 | 移动力+1，机动性+10 |
| 钢铁号 | 所搭载的机体气力不会下降 |
| 飞龙改 | 所搭载机体的HP和EN经过一回合后全回复 |
| 野伯劳 | 固定武器中除了射程为1的武器外，射程+1；机体“空”地形适应性变为S |
| 野隼 | 固定武器最大弹数+1，机体的“空”地形适应性变为S |
| 野猛禽・喙式/野猛禽・喙式（FM） | 固定武器攻击力+100，获得P属性 |

| 机体名 | 奖励效果 |
|---|---|
| 法布拉利斯 | 分身发动率+20% |
| 妖精里翁G型 | 机动性+25，武器“东方雷射炮”变更为可双重攻击 |
| 妖精里翁S型 | 机动性+25，武器“东方雷射炮”获得W属性 |
| 巨人机神 | 全武器瞄准值、致命一击发生率根据副机师的等级上升（等级×1） |
| 普法尔Ⅲ | 全武器所需气力-10，除了射程为1的武器，其他武器射程+1 |
| 继魂者 | 弹数系固定武器攻击力+100，最大弹数+2 |
| 魂之座 | 本编队机体可获得特殊能力“分身” |
| 别西路 | 射击武器攻击力+200 |
| 别西路・重甲型 | 射击武器攻击力+200，获得特殊能力“EN回复（中）” |
| 拉兹安格利夫・鸦型 | 机动性+10，固定武器攻击力+100 |
| 雷凤 | 格斗武器攻击力+200 |
| 莱格盖欧斯 | 射击武器攻击力+300 |
| 纯白骑士 | 机动性+10，光束武器攻击力+200 |
| 拉福特克兰斯・奥伦 | 格斗武器攻击力+300 |
| 蓝德葛里兹・鸦型 | 瞄准值+10，固定武器攻击力+100 |
| 龙虎王/虎龙王 | 获得特殊能力“EN回复（中）” |
| 龙王机 | 获得特殊能力“EN回复（中）” |
| 虎王机 | 获得特殊能力“EN回复（中）” |
| 量产型亡灵MK-Ⅱ改 | 换装武器的攻击力+100，机体地形适应性“空”以外变更为“S” |
| 量产型凶鸟MK-Ⅱ | 全武器攻击力+200，射程1以外的武器射程+1 |
| 利奥尼西斯・瓦格 | 武器“闪光袭击”攻击力+200，获得特殊效果“防护罩贯穿” |
| 利奥尼西斯・哈格 | 武器“闪电袭击”攻击力+200，获得特殊效果“防护罩贯穿” |

# 全驾驶员王牌奖励（ACE奖励）一览

当驾驶员的击坠数达到50台以上时，便会获得王牌奖励效果。每个驾驶员的王牌奖励效果都不尽相同，部分驾驶员的王牌奖励效果十分强劲。当玩家考虑将谁作为主力驾驶员进行培养时，王牌奖励效果也是重要的考量标准。本作还对前作中已登场驾驶员的王牌效果加以改进，更为贴近驾驶员的特性。下面便给出所有作为我方登场过的驾驶员的王牌奖励效果，供各位玩家参考。



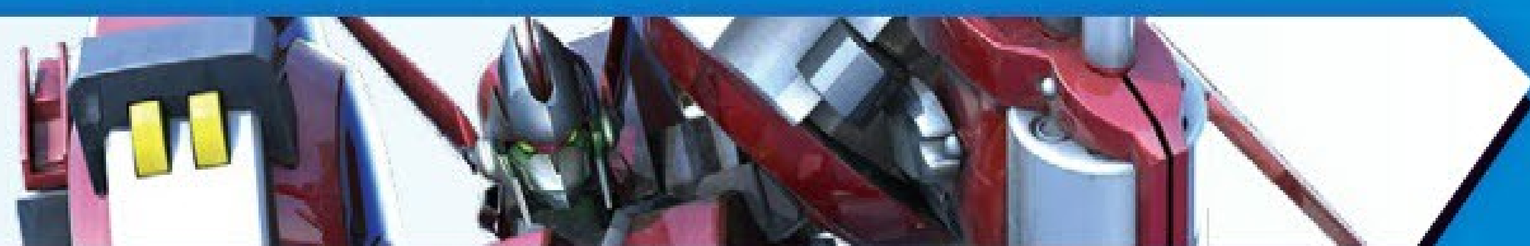

| 驾驶员名 | 奖励效果 |
|---|---|
| 阿玛拉 | 周围1格地图范围内有愁存在，则在我方回合开始时获得“聚气”、“集中”效果，每关发动一次 |
| 爱比丝 | 在空中、宇宙中时，所处部队的“加速”效果+2 |
| 秋水 | 自己全驾驶员初始气力+10、最大SP+5 |
| 雅奎儿 | 当HP处于50%以下，我方回合开始时获得“集中”效果 |
| 亚克赛尔 | 最终命中率+20%，受到的最终伤害-10% |
| 光珠 | 自机全驾驶员初始气力+5、最大SP+10 |
| 彩 | 由自己发起“极限爆发”时，参加的机师气力不下降 |
| 亚拉德 | 与洁欧菈同处一个小队时，初始气力+15 |
| 雅莉艾儿 | 本编队援护攻击的最终伤害+10% |
| 奥凡 | 与克薇娜同处一个小队时，我方回合开始时使用“爱”，每关发动一次 |
| 雅尔菲弥 | 援护攻击最终伤害+10%、援护防御的最终伤害-20% |
| 伊鲁姆 | 精神指令“爱”的SP消费变更为45 |
| 英格 | 连续目标修正无效 |

| 驾驶员名 | 奖励效果 |
|---|---|
| 薇蕾塔 | 特殊技能“集中力”的SP消耗减少效果+10% |
| 艾塞尔达 | 100%发动特殊技能“反击” |
| 艾克瑟莲 | 援护攻击的最终伤害+10%，援护防御的最终伤害-20% |
| 卡菈 | 自小队全驾驶员初始气力+5 |
| 开 | 自己指挥范围内，名字中有“亡灵”的机体（包括自己）造成的伤害+5% |
| 卡琪娜 | 自小队红色机体（包括自己）的移动力+1、造成的最终伤害+5% |
| 克薇娜 | 本机所有机师的SP上限+5%、对弗里机体造成的最终伤害+10% |
| 响介 | 发动特殊技能“反击”时给予的最终伤害+20% |
| 奇里亚姆 | 我方回合开始时对10格内的敌人使用“侦查” |
| 银十 | 指挥效果+15%，本机所有机师的SP上限+5 |
| 楠叶 | 精神指令“铁壁”变成“信念” |
| 葛菈琪丝 | 周围1格范围内存在约书亚，则所有精神指令的SP消费-10% |
| 库尔特 | 我方回合开始时，所搭乘机体的所有机师气力+5 |
| 吼太 | 对L大小以上的敌人给予的最终伤害+10% |
| 莎莉 | 气力140以上时，我方回合结束时使用“不屈” |
| 吉克 | 气力140以上时，我放回合结束时获得“必闪”效果 |
| 夏茵 | 自小队的最终回避率+10%，获得资金+20% |
| 愁 | 射程1以上的武器给予的最终伤害-20% |
| 笑子 | 在我方回合结束时若没有执行“待机”指令则使用“幸运” |
| 约书亚 | 精神指令“突击”变更为“强袭” |
| 骷髅骑士 | HP位于70%以下时，在我方回合开始时使用“热血” |
| 丝蕾 | 在我方回合结束时若没有执行“待机”指令则使用“加速” |
| 洁欧菈 | 与亚拉德处于同一小队时，我方回合开始时气力+5 |
| 塞蕾娜 | 气力达到140以上时，最终回避率+10%，致命一击率+30% |
| 桑格 | 气力达到130以上时，在我方回合开始时使用“直击” |
| 佑 | 周围1格范围存在蕾欧娜，则特殊技能“强运”的发动率+25%，受到的最终伤害-10% |
| 迪丝匹妮丝 | 我方回合开始时，周围1格范围内的友军（除自机）回复20%HP |
| 杜邦 | 与雅莉艾儿处于同一小队时， 在我方回合开始时获得“热血”效果 |
| 斗真 | 当 HP 达到20%以下时，在我方回合开始时获得“斗志”效果 |
| 统夜 | 气力上限+20，自机所有驾驶员的SP上限+5 |
| 哈肯 | 自小队中每存在一名女性驾驶员，给予的最终伤害+5% |
| 雨果 | HP达到50%以下时，在我方回合开始时获得“不服”效果 |
| 菲欧娜 | 本编队的队友如果是劳尔时，在我方回合开始时获得“修行”效果，每关发动一次 |
| 布里德 | HP达到30%以下时使用 “超聚气”，每关发动一次 |
| 舞 | 气力达到150以上时，特殊技能“SP回复”的回复量+5 |
| 正树 | 移动力+1，对所处地形为“空”的敌人时致命一击发生率+30% |
| 满留 | 使用 “补给” 时不会降低目标驾驶员的气力 |
| 佑树 | 自小队射程为1与地图兵器以外的所有武器射程+2 |

| 驾驶员名 | 奖励效果 |
|---|---|
| 莹 | 对佐沃克势力的机体时，自小队的最终命中率+10%，造成的最终伤害 +10% |
| 菈妲 | 自机所有驾驶员精神指令的SP消费量-10% |
| 莱 | 自小队的最终回避率+10%，致命一击发生率+10% |
| 劳尔 | 我方回合开始时，周围1格范围内的我方机体（自机除外）的HP回复20% |
| 罗素 | 援护防御时受到的最终伤害-30% |
| 菈朵妮 | 自小队的最终命中率+10%，获得经验值+20% |
| 拉米亚 | 驾驶员在"海"以外的地形适应性变为S |
| 琉 | 精神指令"修行"的SP消费量变为25 |

| 驾驶员名 | 奖励效果 |
|---|---|
| 利秋 | 对相邻敌人使用格斗武器攻击时，一定触发致命一击 |
| 莉姆 | 精神指令"必中"变更为"直觉" |
| 隆圣 | 用念动系武器造成的最终伤害+10% |
| 琉尼 | 援护攻击的最终伤害+15% |
| 谅斗 | 自小队的最终命中率+10%，除了射程为1与地图兵器外的其他武器射程+1 |
| 雷杰尔 | 周围1格范围内若有黑色机体，在我方回合开始时使用"集中" |
| 蕾欧娜 | 念动力等级+1 |
| 蕾菲娜 | 指挥效果+10%，自机所有驾驶员的SP上限+10 |
| 阿鲁巴达 | 气力达到140以上时，最终命中率+10%，受到的最终伤害-10% |

# 奖杯指南



| 奖杯总数 | 37 | 铜杯 | 22 | 银杯 | 9 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 60 小时 |
| 最少通关次数 | 3 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金路线

①以择普通模式完成单一分支的一周目游戏，取得该路线下的所有SR点数。

②以EX-HARD难度完成二周目游戏，推荐选择熟悉的分支进行，保证顺利通关便可。

③以特别模式完成三周目游戏，补齐未走过的分支关卡，并且确保获得这些关卡的SR点数，补齐特殊条件奖杯。




### OGMD 大师 （白金）

**取得条件：**获得所有奖杯

### EX-HARD 模式过关 （金杯）

**取得条件：**以EX-HARD模式通过游戏

### 特别模式过关 （金杯）

**取得条件：**以特别模式通过游戏

### 钻研派 （金杯）

**取得条件：**不计游戏模式，通过游戏3次

### 获得所有 SR 点数 （金杯）

**取得条件：**获得所有关卡的SR点数

**奖杯说明：**需要注意新手模式地上路线的第一话与其他模式下分开计算，想要取得本奖杯，便必须单独完成一遍新手模式地上路线的第一话，并确保获得SR点数。

### 击坠数 1000 达成！ （金杯）

**取得条件：**我方全体击坠敌人1000台以上

### 剧情搜集完成 （银杯）

**取得条件：**显示关卡分支图上的所有关卡

**奖杯说明：**多周目游戏的过程中，将之前为进行的分支关卡全部完成即可获得奖杯。

### 游戏过关 （银杯）

**取得条件：**通过游戏

### Only One Crush （银杯）

**取得条件：**在一次战斗内，给予一台敌机10万以上的伤害

**奖杯说明：**推荐再特别模式下完成，此时机体的改造段数上限增加至15，在确保主力机体的武器均改造至最大后，利用合体攻击参与的极限爆发即可轻松解锁。

### 击坠王 （银杯）

**取得条件：**任一我方驾驶员击坠数达200以上

**奖杯说明：**由于驾驶员击坠数会按一定比例继承至下一周目，因此在多周目游戏的过程中，确保有一名角色一直处于主力的位置，便基本不会错过该奖杯。

### 常有的事 （银杯）

**取得条件：**通过战斗将一名敌人的HP减至个位数

**奖杯说明：**比较看脸的奖杯，由于气力提升带来的伤害增长具有一定随机性，因此想要特意解锁该奖杯较为困难，不过一般情况下正常流程的过程中可以解开。

### 怒涛进击 （银杯）

**取得条件：**一回合内，使用合体攻击10次以上

**奖杯说明：**最无脑的方法就是随便选择一个后期关卡，然后让拥有合体攻击的5组机体出击，然后在确保所有组合都能使用两次合体攻击的情况下，分别对十名敌人使用合体攻击便可。当然如果玩家觉得这么做比较麻烦的话，也可以直接利用"觉醒"、"再动"并配合各种补给手段，让2到3组主力组合在一回合内使用十次合体攻击。



 
### 换装武器 集完成
银杯

**取得条件：** 收集所有换装武器（53种）

 
### 新生 PTX 小队
银杯

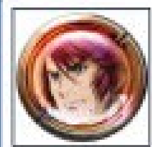
**取得条件：** 伊鲁姆、谅斗、琉、英格全员等级升至50以上

 
### 击坠数 500！
银杯

**取得条件：** 我方全体击坠敌人500架以上

 
### 新手上路
铜杯

**取得条件：** 通过指导教学关卡

 
### 实战
铜杯

**取得条件：** 通过最初的关卡

 
### 获得 SR 点数
铜杯

**取得条件：** 初次获得SR点数

 
### 休息时刻
铜杯

**取得条件：** 观看中断对话

**奖杯说明：** 在关卡中进行中断存档后，选择不继续进行游戏即可观看到中断对话。

 
### 完全改造
铜杯

**取得条件：** 将任一机体完全改造

**奖杯说明：** 只需进行10段完全改造，一周目即可取得该奖杯。

 
### 王牌驾驶员
铜杯

**取得条件：** 将任一我方驾驶员成为王牌驾驶员（击坠数50以上）

 
### 一骑当千
铜杯

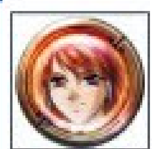
**取得条件：** 在一关内，任一我方驾驶员击坠敌机15架以上

**奖杯说明：** 后期愁加入后，找一个杂兵较多且分布集中的关卡，利用大范围地图兵器并配合“热血”、“必中”等精神即可轻松取得。

 
### 一网打尽！？
铜杯

**取得条件：** 用MAP武器一次攻击10台以上敌机

**奖杯说明：** 用“一骑当千”的奖杯取得方法可同时取得。

 
### 风火轮
铜杯

**取得条件：** 一次移动16格以上

**奖杯说明：** 让爱比斯成为王牌驾驶员，其王牌奖励为精神“加速”移动力加成效果+2，此时再为其座机装备3个增加移动力的强化零件，之后在关卡中使用“加速”便可进行一次16格以上的移动。

 
### 丧失战意
铜杯

**取得条件：** 将敌方驾驶员气力降到50

 
### 不走运
铜杯

**取得条件：** 使用精神指令“幸运”并战斗后，敌方全员生还

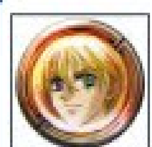
**奖杯说明：** 使用“幸运”加“手下留情”后，对一个杂兵小队攻击即可确保解锁该奖杯。

 
### 没电了
铜杯

**取得条件：** 让我方机体的EN归0

 
### 这就是真正的双机单位
铜杯

**取得条件：** 将同样名称的机体在地图上组成双机单位

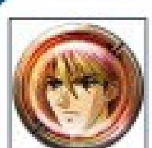
 
### 纽约式换弹
铜杯

**取得条件：** 让任一机体装备2个相同换装武器出击，并使用该武器进行战斗

**奖杯说明：** 最简单的方法是让两名驾驶员驾驶亡灵组队并出击，游戏后期劳尔兄妹换乘后继机时必定解锁。

 
### 极限爆发
铜杯

**取得条件：** 初次使用极限爆发攻击

 
### 贯穿，比他更快
铜杯

**取得条件：** 用反击摧毁敌方单位

 
### 菁英舰长的风格
铜杯

**取得条件：** 让银十在一次攻击中击坠敌人2架以上

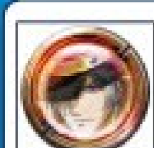
 
### 赤月姐弟奋战
铜杯

**取得条件：** 秋水与光珠击坠数合计达100以上

 
### 和乐融融
铜杯

**取得条件：** 让统夜跟克薇娜两人，将卡堤雅、堤妮亚、梅露亚各自设为副驾驶员并通过关卡

**奖杯说明：** 到了游戏后期，随意找三个关卡，每个关卡分别让两台机体换上不同的副驾驶员出战即可。

 
### 别爱上我喔？
铜杯

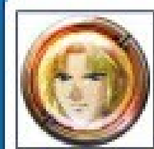
**取得条件：** 让哈肯对女性驾驶员（主驾驶员）进行支援防御

**奖杯说明：** 哈肯自身并没有特殊技能“援护防御”，需要在驾驶员养成中耗费PP值学习。

 
### 最强姐妹
铜杯

**取得条件：** 让拉米亚搭乘亡灵·哈肯出击并且击坠敌人

**奖杯说明：** 亡灵·哈肯加入后，利用“换乘”系统让拉米亚成为该机体的驾驶员，出战并击坠一台敌机后即可解锁。

 
### 击坠数 100
铜杯

**取得条件：** 我方全体击坠敌人100架以上






文 纱迦 美编 咕噜

| PS4 | PSV | | |
|---|---|---|---|
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉 | | Square Enix | 动作角色扮演 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉 | | | 中文版 |
| 2016年8月4日 | 本地1人，在线1~4人 | | 对应年龄：12岁以上 |
| 下载版售价为PS4：398港币、PSV：368港币 | | 无对应周边 | |

虽然晚了两个多月，但大受好评的《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》终于还是推出了中文版。由于"《DQ》系列"以假名为主的传统，让不少心仪本作又日语苦手的玩家一直持币观望，有中文版之后就可以尽情爽了。而且中文版可以和日版、韩版联机，就算是玩日版的玩家也可以上线带一波节奏。另外中文版可继承日版存档，奖杯也是共通的。接下来就让我们赶紧开始攻略吧！

# 入门篇

## 菜单介绍

由于"《DQ》系列"照顾低龄日本玩家的传统，游戏中的汉字很少，取而代之的是满屏的假名，很不体贴。中文版自然不存在这个问题，不过为了方便查询，这里还是把各级菜单介绍一下。

### 标题菜单



和历代一样，首先玩家要作成被称为冒险之书的存档。之后进入游戏时，会有5个关于冒险之书的选项，其含义具体如下：

| | |
|---|---|
| 开始冒险 | 读档 |
| 建立冒险之书 | 创建新档 |
| 删除冒险之书 | 删除存档 |
| 共享冒险之书 | 上传或下载存档 |
| 继承保存资料 | 继承日版的存档 |

### 地图菜单

在城镇中按△或OPTIONS/START键即可调出以下菜单：

| 选项 | 含义 |
|---|---|
| 技能 | 技能菜单 |
| 装备 | 变更角色装备 |
| 持有物品 | 查看材料、武器、宝珠、饰品、重要物品等 |
| 强度 | 查看角色情报、队伍技能、熟练度 |
| 战历 | 7种图鉴（武器、宝珠、饰品、材料、怪物、怪物伙伴、任务） |
| 作战 | 说明、设定等 |
| 时空之书 | 联机游戏 |
| 鲁拉 | 使用传送魔法 |

在大地图中按OPTIONS/START键会调出同样的菜单，但多了"动作一览"（确认角色的出招指令）。

在任务中按下OPTIONS/START键会调出战斗菜单，只有持有物品、强度、动作一览、战历、作战和里雷米多。里雷米多是退出任务的指令，部分任务中选择里雷米多会直接退回城镇。使用里雷米多不会造成损失，此前在任务中获得的所有东西（包括经验值、熟练度）全部保留，但下次再开任务时需要从头挑战。



### 设定选项

作战菜单中的系统设定有几项比较有用，单独解说一下。注意更改后还要选择"决定"才能确定。

**自动保存：**开启后游戏会自动存档。如果关闭的话必须手动到教会存档。推荐开启

**R2操作：**"一般"代表R2是闪避，"颠倒"代表R2是特技・咒文。游戏默认为一般，但以个人上百小时经验来看，选择颠倒会更好。为防止混淆，本文仍默认R2为回避。

**动作画面：**部分角色在使用特定动作时视角会强制变换，选择"关闭"的话可避免这一情况，推荐。

**必杀技画面：**设定是否完整播放必杀技的动画，选择"关闭"的话可节省数秒时间。

**显示伤害值：**设定是否显示伤害数字，正常情况下都推荐开启，个人建议是控制玛妮亚时选择关闭。

## 键位说明

以下为战斗键位的说明。游戏中可以选择两种操作方法，选择简单操作时，系统会自动帮助玩家出招。选择专家操作即为下文所述的正常操作。我们只推荐选择专家操作。下文操作以PS4版为准。

**PS4版**

| 键位 | 说明 |
| --- | --- |
| L2 | 更换操作角色 |
| L1 | 防御／受身／视角复位 |
| R1+□／△／×／○ | 发动咒文／特技 |
| R1+↑ | 使用霍伊米石 |
| R2 | 回避 |
| 方向键 | ←／→选择怪物同伴，↑召唤，↓↓丢弃 |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 转动视角／切换锁定目标 |
| R3 | 锁定／解除锁定 |
| 触控板 | 切换地图 |
| OPTIONS | 调出菜单 |
| □ | 攻击1 |
| △ | 攻击2 |
| × | 跳跃 |
| ○ | 热血沸腾／进入斗志高昂状态（全满时）／发动必杀技（斗志高昂状态中）／调查 |

**PSV版**

| 键位 | 说明 |
| --- | --- |
| 点击左屏幕 | 更换操作角色 |
| L | 防御／受身／视角复位 |
| R+□／△／×／○ | 发动咒文／特技 |
| R+↑ | 使用霍伊米石 |
| 点击右屏幕 | 回避 |
| 方向键 | ←／→选择怪物同伴，↑召唤，↓↓丢弃 |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 转动视角／切换锁定目标 |
| 点击屏幕右下 | 锁定／解除锁定 |
| SELECT | 切换地图 |
| START | 调出菜单 |
| □ | 攻击1 |
| △ | 攻击2 |
| × | 跳跃 |
| ○ | 热血沸腾／进入斗志高昂状态（全满时）／发动必杀技（斗志高昂状态中）／调查 |

## 热血沸腾·斗志

在战斗中当玩家攻击敌人或吃到特定回复道具时，左下方角色头像旁的弧形槽就会涨长。这条槽被称为斗志槽，俗称必杀槽。本作中，当斗志槽未满时，按住○键并不能蓄斗志，而是进入热血沸腾状态。热血沸腾状态下角色的攻防能力小幅提升，MP回复加速。而在热血沸腾状态下继续按住○键不放，可以快速回复HP。

当气槽蓄满之后按○键即可进入斗志高昂状态（俗称爆气），此状态下爆气角色处于无敌状态，免疫所有异常状态，同时攻击力上升，MP不减。在斗志高昂状态中按○键即可发动威力巨大的必杀技，必杀技发动后强制解除斗志高昂状态。如果不主动发动必杀技，当斗志高昂状态结束时也会自动发动必杀技，所以一般情况下没必要主动使用必杀技。如果觉得必杀技的演出比较浪费时间，可以在即将结束前换人，这样变为NPC的同伴就不会使用必杀技了。

## 大地图

和前作相比，本作有了大地图的设定，加入了更多的探索要素。游戏中各个区域是通过数个大地图连接起来的，不再像过去那样只能以传送的方式在地图上点选。在大地图上玩家可以在非战斗姿态状态下移动，此时按一下R2即可开始奔跑。如果玩家主动攻击，或是遇到比较强的敌人时（敌人头上会显示名字和血槽），玩家操作的角色会自动拔刀进入战斗姿态。在遇到这种敌人时，如果能在较短的时间内将其击败，那么就会获得猛攻奖励，获得的经验值增加。

战斗姿态中无法奔跑，不过所谓的“比较强”是相对的，当玩家等级提升后，遇到原本强制拔刀的敌人也不会拔刀，相反敌人倒有可能转身逃跑。处于战斗姿态时，如果附近没有强制拔刀的敌人，那么经过一定时间后就解除战斗姿态。如果身边完全没有敌人，则会立刻解除。非战斗姿态时，HP和MP能够高速回复，而战斗姿态中只有MP会缓慢自动回复，回复速度与角色的魔力值有关。

大地图上会有发蓝光的道具点，玩家靠近后即可获得1个道具。部分地图还有天气变化，在所有地图遇到过所有天气还有个奖杯。大地图的特定地方还会出现地图BOSS，其特征是受到攻击就会进入强制战斗，战斗区域是封闭的，无法逃跑。另外玩家还有可能遇到名字中带有“暴躁”的怪物，这种敌人会比普通版强出不少，经验也高得多。将全部怪物的暴躁版击破还有个奖杯，是全游戏最恶心的奖杯，没有之一。

## 换人

在战斗中可以切换操作角色，顺序按队伍构成而定。未控制的角色由AI操作，从实际游戏表现来看，AI的表现还是一如既往地不可信任。但AI也有一些优点，例如受到伤害会减少等等。

本作新增了队伍连段这一攻击方式。PSV版的发动方法是按住R键的同时点击左屏幕，PS4版的发动方法是按住R1键的同时按L2键。这样换出来的角色首先会展开攻击。队伍连段的攻击方式和效果因人而异，不过会消费MP，MP不足时无法发动。发动100次队伍连段有一个奖杯，难度不大。

## 回复石和世界树之叶

回复石（游戏中称为霍伊米石）是前作就有的系统，这次游戏对其进行了简化，改为每次出战时回复石自动回复到最大，效果是全员HP回复。回复石的使用次数和效果可以提升，除了特定剧情外，主要是通过完成特定任务来进行提升。“追寻治愈之力”系列任务能提升回复石的效果，一共有3个；“追寻治愈之石”系列任务能提升回复石的使用次数，一共有2个。

世界树之叶是用来复活死去同伴的道具，每次战斗可以携带4个，同样是出战时自动补满数量。本作去掉了前作中零消耗使用世界树之叶的技能，改为低几率零消耗，必须配合饰品才能提高几率，让战斗的难度无形中增加了不少。

## 怪物硬币

在战斗中打死敌人后，有几率出现对应的怪物硬币，获得之后按↑键可以将其召唤出来。怪物硬币的种类会显示在画面的最下方，不同的硬币占用的空间也不一样，当超出格子容量时不能获得。玩家可以用←→选择种类，按↓↓来丢弃已获得的怪物硬币，从而腾出空间。怪物硬币格子的上限需要通过做任务来增加，任务名是“提升硬币盒性能”，一共有3个。

怪物硬币按用途可以分为3类，一种是支援型，显示为红色。召唤出来的支援型怪物会作为同伴一直存在于场上，此时对应的怪物硬币不会消失，而是改为显示怪物的血量；另一种是辅助型，显示为蓝色。这种怪物召唤出来时会发动强大的能力，例如威力超高的攻击或是异常状态攻击，但发动完之后就会立刻消失；第3种是新加入的变身型，显示为黄色。发动后玩家会变为怪物，此时□、△、○会对应不同的攻击方式。变身型怪物同伴十分强大，不过发动后变身槽会高速减少，受到敌人攻击时更是加大消耗，减为零时即会解除变身状态。变身不仅可以用来攻击，而且还能用于通过一些特定的地形。

## 传送

本作依然有传送魔法鲁拉，但游戏把传送机制彻底修改了。这次的战场上不再有传送点，传送点仅分布于大地图上。游戏中的传送点以石碑形式出现，一开始是红色的，只要靠近后按○键调查即可开启，开启后变为蓝色。

和系列以往作品一样，如果在头顶有遮挡的地方使用鲁拉，则众人会一头栽下来，初次出现这种情况时还能解锁一个奖杯，当然一般系列老玩家用这招是为了偷窥……这个设定在大地图上也存在，注意大地图上使用传送时必须玩家全队处于非战斗状态。

## 魔扉

游戏中的魔扉类似于《无双》中的据点，如果不能快速打倒看守魔扉的番人（类似于据点兵长），那么敌人将不断出现。因此大部分情况下玩家都要以优先消灭魔扉的看守为首要目标。不过随着剧情的推移，充当看守的敌人也会越来越强，最后甚至会出现龙之类的强敌。

## 全灭和返回

本作中，玩家如果不幸在战斗中全灭，会自动返回城镇的教会里。不过相对的，玩家此前获得的经验值、金钱、道具全部都会保留下来。战斗中选择里雷米多可以退出战斗返回城镇，这种情况下获得的经验值、金钱、道具也会保留下来。

如果玩家在任务中全灭的话，在自动返回前，玩家可以选择是否要从任务的一开始重新来过，这种情况下也能保留之前的收获。不过对于连战型战斗而言，重新来过等于是整关重打，还是比较花时间的。




## 成长篇

## 能力解说

| | |
|---|---|
| 最大 HP | 当 HP 变为零时角色阵亡，进入等待救援的状态 |
| 最大 MP | MP 会随时间而少量回复 |
| 攻击力 | 提高对敌人造成的伤害 |
| 守备力 | 减少受到敌人攻击时的伤害 |
| 魔力 | 提高咒文对敌人造成的伤害，以及 MP 的回复速度 |
| 力量 | 影响攻击力 |
| 耐力 | 影响守备力 |
| 智力 | 影响魔力 |
| 灵巧 | 影响会心一击的发生率 |

本作还加入了熟练度的设定，我们会在后面进行解说。熟练度的诸多效果中，也包括能力的提升。游戏中各角色的能力值是简单的加法，攻击力即为角色的力量值 + 熟练度带来的攻击力加成 + 武器 / 防具 / 饰品提供的攻击力加成，其他数值也是同样算法。

## 装备

装备是角色扮演游戏中的重要环节。本作的装备主要通过在商店中购买和与小徽章王交换获得，部分任务也会赠送一些装备。装备可以分为以下 4 类：

| | |
|---|---|
| 武器 | 影响攻击力和防御力，每个角色使用的武器种类是固定的 |
| 盾 | 只有部分角色可以使用，可以提升防御的效果 |
| 宝珠 | 提升守备力，同时附有咒文耐性等多种效果 |
| 饰品 | 每个角色可以装备 3 个饰品，效果丰富多彩，还可以进行强化 |

随着剧情的推进，商店中出售的装备会越来越好，价格也会越来越高。玩家可以选择将不用的装备卖掉，注意在出售画面中，标有 E 字的代表当前装备中的物品，而这种物品也可以卖掉，一定要注意不要卖错了。

## 升级和技能点

升级之后主人公们的各项数值都会得到提高，而且能获得技能点。技能点在本作中十分有用，通过菜单中的技能→分配技能点数，可以学习各种技能。技能以图表的形式出现，初期不会全部开放，要随着级别的提升来解锁，也有需要习得前置技能才会开启的技能。

从实用性方面来说，首先应该习得的是各角色的特技・咒文，这些会在战斗中起到很大作用。之后是爆气相关的技能，包括延长斗志高昂时间，加速斗志槽增长等等。数值栏的技能初期全部只需要 3 个技能点即可习得，花上很少的点数提升能力也是不错的选择。然后再习得强化特技・咒文的技能即可。部分珍贵的专用技能要果断习得。

本作中两位主人公加入了转职的概念，不同职业的技能并不共通，但每个职业都有数项技能标明"对全职业均有效"，这种技能学习之后适用于所有职业，一般都是基础数值的提升。



## 熟练度

每个角色对每种武器都有熟练度的设定，由于除两位主人公外的角色只能使用一种武器，因此这些角色都只有一种熟练度。而主人公的熟练度是根据武器种类而分开计算的。

熟练度提升后，该武器的伤害就会增加。当熟练度升级之后，在师傅处还可以学会对应的效果。每种武器的熟练度最高为 20 级，等于是有 20 种效果。不过熟练度一开始只有 15 级，需要完成任务 15 后才能解除 20 级的封印。

熟练度的提升非常困难，不仅是需要使用对应的武器，而且还必须由玩家手动操作使用该武器的该角色来击破敌人。队伍中非玩家手动操作的角色，在击破敌人时也会提升熟练度，但是指望 NPC 击破敌人实在是很不靠谱。因此要想把所有武器的熟练度练满是比较花时间的事情。



## 队伍技能

队伍技能顾名思义，是装备后全队都能享受的技能。队伍技能是当武器熟练度达到5级时学会的技能，等于说每种武器都有4种队伍技能。有多名队员使用同一武器时，以熟练度最高的队员为准。

装备队伍技能需要一定的点数，要想提高点数上限，需要找到名为羁绊石的道具交给师傅。以上是全羁绊石的入手方法。二周目可重复获得，但没有实际意义。



| 编号 | 入手方法 |
|---|---|
| 1 | 瑟比翁的区域1 C4上锁的宝箱 |
| 2 | 通关后，与洛萨斯森林地带E7的NPC对话 |
| 3 | 累计换掉20枚小徽章 |
| 4 | 任务028的奖励 |
| 5 | 任务038的奖励 |
| 6 | 与黑暗草原E8的NPC对话 |
| 7 | 名望5级的奖励 |
| 8 | 讨伐回报处达成一定成果后的奖励 |
| 9 | 通关后与考验祠堂的加果拉对话 |
| 10 | 通关后在灵峰雷根之战G3发生剧情后获得 |
| 11 | 在兑换处换得 |

## 转职

经典的转职设定是本作新增的，不过比预想中的规模要小得多。游戏中只有两位主人公才能转职，职业也只有7种。不过不同职业能使用的武器、特技、咒文不同，也算是做出了转职的特色。

不同职业的等级是分开计算的，玩家可以在没有任何损失的情况下任意转职，等于说每个职业只要安心练下去就可以了。而每种职业的能力也是分开算的，只有标记为全职业共通的技能是全员有效的。

游戏初期只有5种职业：战士、武术家、魔法师、牧师、盗贼。战士、武术家达到20级后，完成新追加的任务后可以开启新职业战斗大师；魔法师、牧师达到20级后，完成新追加的任务后可以开启新职业贤者。盗贼虽然没有上级职业，但20级后会开启盗贼钥匙的任务，也是必练的。

注意上级职业和盗贼钥匙的开启级别，仅限于玩家在游戏开始时钦定的主人公，剩下的另一位主人公与之无关。

# 设施篇

本作的大本营在大部分时间都是瑟比翁，在这里拥有各种设施，方便玩家行动。全部设施均集中于进入瑟比翁的广场，以及旁边的两间屋子里。下面就为大家介绍一下这些设施，注意很多设施需要玩家将主线推进到一定程度才会开启。

## 武器店

日式RPG必有的武器店，是游戏中武器的主要来源。不要小看了店货，除去随机性强的鉴定武器和少数在宝箱中获得的强力武器外，最好的武器都可以直接花钱买到。武器店出售武器的种类与两个要素有关，一是剧情进展，二是“为了制作新武器”系列任务。当玩家通关并做完“为了制作新武器（3）”后，武器店的商品就会全部到齐。

当玩家获得鉴定武器后，可以在武器店进行鉴定、修复和分解。具体我们会在后面的联机篇中进行介绍。

## 宝珠店

本作并没有防具的概念，宝珠实际上就是防具了。宝珠店出售的商品种类只与剧情相关，玩家通关后即可购买全部宝珠。宝珠除了能提供守备力外，有时还会附加一些特殊效果，因此不要光看守备力的高低来决定。

## 炼金店

本作的炼金系统和8代及前作都大不一样，其作用是强化而非创造。玩家可以把获得的饰品在此进行强化，强化需要消耗对应的材料，越往后消耗的材料越夸张，而附加的能力也会越来越强大。

每种饰品强化到一定程度，就会需要某种饰品的“元素”，这时炼金店会追加分解系统，只要把该种饰品进行分解，即可获得两个该种饰品的元素。幸福靴子属于特殊饰品，不能强化，也不能分解。

后期强化动辄需要4到8个元素，对于一些很难刷出来的饰品就很麻烦了。但其实只要先对饰品进行强化，根据强化次数，分解后获得的元素数量也会随之增加。如此一来等于是用较容易出现的材料来换取难刷的饰品，十分方便。

另一种特殊饰品是在联机模式中获得的神秘牌，我们会在后面的联机篇中进行说明。

## 兑换处

本作新增的设施。在这里可以用自己的道具交换镇民的道具。如果看到有感兴趣的交易，但手上暂时没有对应的道具，可以按□键先保留下来。点选交换时，可以看到自己剩余的道具数量。交换的秘诀是以多换少，只要镇民提供的材料在玩家手里很少而镇民需要的材料在玩家手里很多，那么先不用管自己到底缺不缺，直接换下来就对了。累计交换一定次数还可以获得一个奖杯。

## 任务所

这里会根据玩家的进度不时更新任务。和前作一样，这是众多设施中最有用的一个，玩家记得没事多来看看。领取的任务可以任意取消，比如一些限时任务，如果觉得不可能完成，可以在这里取消后重新接。

## 教会

系列的经典记录点，本作也完美地继承了。不过游戏默认自动存档，所以教会的意义不怎么明显，但注意打完联机时最好过来手动存档！教会有3个选项，从上到下分别是：存档、回到标题画面、上传下载存档。本作直接增加了回到标题画面的选项，十分人性。

**TIPS：** 你可以从任意方向与教会修女对话，这样就能看到不一样的存档风景。（笑）

## 师傅

这位大师会根据玩家的熟练度解放新的武器效果，或是开放队伍技能。拿到的羁绊石也可以在这里用来提升队伍技能点数的上限。



## 模仿怪

这个鬼火其实是换装处。不过不光是能给角色换装，还能改变武器的外观。目前可换装的服装都是 DLC。

## 莉卡的旅店

这是在线模式的入口，另外也可以领取道具。具体我们会在后面进行说明。

## 转职处

为两名主人公转职的地方。一共有两个选项，第一项为转职，第二项为洗技能点。1 点等于 100 元，支付金钱后可以重新规划角色的技能点分配。

## 酒馆

和历代一样是编成队伍的地方。玩家每次只能选择 4 名角色上场，其中一人固定为玩家选择的主人公。在队伍中的同伴获得的经验值是相同的，而在酒馆里未能上场的同伴只能获得 50% 的经验值。

## 表彰所

表彰所是小徽章的重要来源。表彰所会根据玩家获得的称号来给出奖励。所谓称号，事实上就是奖杯，每解开一个奖杯就可以来领赏。



## 小徽章王

小徽章王是“《DQ》系列”的经典要素之一。玩家在游戏中可以获得不少小徽章，在此可以用小徽章向他交换各种珍贵道具。徽章王手里的好货十分之多，包括实用武器、珍贵的材料以及炼金配方等。

小徽章的主要来源包括：宝箱、城镇里的瓶瓶罐罐、任务奖励、讨伐奖励、奖杯奖励等等。另外打倒很多敌人都有几率掉落小徽章，不过掉率感人。

**TIPS：** 在最新的更新中，小徽章王处可以换到神秘牌改良版，而小徽章也可以通过每日联机奖励无限获得，实在方便！

## 讨伐回报处

讨伐回报处会根据玩家讨伐的怪物数量来给出奖励。每种怪物击倒一定数量，就可以获得一笔资金。而如果达到每种怪物的讨伐上限要求，则可以获得小徽章。



## 名望

在城镇中和追求名望的士兵对话，根据玩家获得的名望可以获得不同的奖励。名望在游戏中是隐藏数值，玩家只能在菜单中的战历中看到自己的名望等级。提升名望的方法包括但不限于：讨伐报告、打倒强敌、在大地图上营救 NPC、完成任务。当玩家达到 10 级时即为最高级，会解除对应的奖杯，并获得贵重品战士指环。

以下是全名望等级的报酬。

| 等级 | 报酬 | 说明 |
|---|---|---|
| 2 | 旅人宝珠 | 守备力+6 |
| 3 | 时之水晶 | 材料 |
| 4 | 魔力宝珠 | 守备力＋81 魔力＋20 |
| 5 | 羁绊石 | 队伍技能点+1 |
| 6 | 大魔道宝珠 | 守备力+100 咒文暴走率+3% |
| 7 | 幻兽骨 | 材料 |
| 8 | 王者宝珠 | 守备力＋123 吐息耐性+8% |
| 9 | 金属碎片 | 材料 |
| 10 | 战士指环 | 贵重品 |

# 任务篇

随着玩家流程的推进，任务所会出现一些新的任务，完成任务有多种多样的奖励，除少数高难度任务外，其他任务都推荐玩家第一时间完成，会对流程有很大进展。部分任务有特殊的出现条件，在下面的介绍中都会说明。任务完成情况可以在战历→任务中查看。道具类任务可在战历的材料中查看对象道具的掉落敌人。讨伐类任务可以在战历的怪物中查看样子。

全任务的奖杯只要求完成 001 ~ 039 号任务即可，之后的任务全部是更新追加的，不影响奖杯。本文就不进行介绍了。

### 001 追寻治愈之力（1）

**出现条件：** 模仿怪击破后
**要求：** 上交 1 个治愈原石
**报酬：** 霍伊米石的效果强化
**说明：** 从瑟比翁来到洛萨斯森林地带，很容易看到史莱姆王，打死它就有机会获得任务道具。

### 002 追寻治愈之力（2）

**出现条件：** 阿特拉斯战后并完成 001
**要求：** 上交 1 个治愈结晶
**报酬：** 霍伊米石的效果强化
**说明：** 治愈结晶可以通过击破拉欧荒野的巨角兽人获得。

### 003 追寻治愈之力（3）

**出现条件：** 通关后并完成 002
**要求：** 上交 10 个治愈宝石
**报酬：** 霍伊米石的效果强化
**说明：** 治愈宝石可以通过击破黑暗草原拉欧荒野的翼虎获得。

### 004 追寻治愈之石（1）

**出现条件：** 进入拉欧荒野后
**要求：** 上交 1 个小巧鳞片
**报酬：** 回复石的使用回数 +1
**说明：** 小巧鳞片可以在干掉战斗恐龙、蜥蜴人后获得。

### 005 追寻治愈之石（2）

**出现条件：** 双子之王击破后并完成 004
**要求：** 上交 10 个碧蓝宝石
**报酬：** 霍伊米石的使用回数 +1
**说明：** 掉落碧蓝宝石的敌人很多，包括舞蹈宝石（瑟比翁之战）、蜥蜴人（伊利姆雪原、灵峰雷根之战）、魔王的从者（拉欧荒野）、甲胄骑士（杰瓦尔之战）。个人是推荐蜥蜴人。

## 006 提升硬币盒性能（1）

**出现条件**：玛妮亚加入后

**要求**：上交 1 个魔性原石

**报酬**：怪物硬币格 +4

**说明**：目标是戈尔达沙漠的泥人偶，这是一种人偶似的敌人。虽然遍地都是，但你需要使用怪物硬币将其击倒，这样才有可能出现魔性原石。

## 007 提升硬币盒性能（2）

**出现条件**：达拉尔王击破后并完成 006

**要求**：上交 1 个魔性结晶

**报酬**：怪物硬币槽 +4

**说明**：开始自由战斗：大峡谷（北）之战，然后用怪物硬币击败死灵骑士，就有机会获得魔性结晶。死灵骑士就是那种最普通的骷髅杂兵，因此问题就变成了如何获得合适的怪物硬币。

## 008 提升硬币盒性能（3）

**出现条件**：通关后并完成 007

**要求**：上交 1 个魔性宝石

**报酬**：怪物硬币槽 +4

**说明**：前往黑暗雪原 C7，用怪物硬币击破多臂狮，就有机会获得魔性宝石。

## 009 为了制作新武器（1）

**出现条件**：玛妮亚加入后，与瑟比翁 C5 的锻冶工匠对话

**要求**：上交 1 个净化之水、1 个幻魔石

**报酬**：武器店的商品增加

**说明**：净化之水可以在戈尔达沙漠、洛萨斯森林地带的大地图道具点获得，或是干掉霍伊米史莱姆、贝霍玛史莱姆、美加扎尔岩；幻魔石可以在拉欧荒野的大地图道具点获得，或是干掉阴影、妖术士、血腥干尸。

## 010 为了制作新武器（2）

**出现条件**：完成 009，并在巨龙面前撤退后，与瑟比翁 C5 的锻冶工匠对话

**要求**：上交 2 个铁矿石、1 个万年雪

**报酬**：武器店出售的商品增加

**说明**：铁矿石的掉落敌人是史莱姆骑士（格里涅草原、奥伦加之战）、甲胄骑士(杰瓦尔之战)、彷徨甲胄（洛萨斯森林地带、库雷帝亚之战）、金属骑士（灵峰雷根之战）。万年雪在伊利姆雪原的地图道具点可以找到。

## 011 为了制作新武器（3）

**出现条件**：完成 010。通关后，与黑暗沙漠 E4 的锻冶工匠对话

**要求**：上交 1 个怨恨宝珠、3 个妖精绵花

**报酬**：武器店出售的商品增加

**说明**：妖精绵花可以在拉欧荒野、黑暗草原的大地图道具点获得；怨恨宝珠可以在击破鬼王（黑暗荒野 D7）、白骨斗士（亚玛尔峡谷 F5、D6）后随机获得。

## 012 我找精通偷术的人

**出现条件**：详见下面的盗贼钥匙部分

**要求**：潜入牢房又成功脱出

**报酬**：盗贼钥匙

**说明**：入手盗贼钥匙的关键任务。这个任务和之前剧情中的潜入有点类似，不过这回主人公不能奔跑，而敌人移动速度快了很多，只要被发现就是必死。同时这片区域的 E1、F7、D8、B8 各有一个宝箱，里面都是小徽章。道具拿过之后就算死掉也不用重复拿，只要选择重新开始就行。要想通过这个任务，右下角的牢房一定要去，这里可以放出两个犯人帮你拦住两个看守，这样才能顺利地通关。当玩家来到目的地后还要成功返回，注意返回时敌人的行动规律会不一样。有了盗贼钥匙后可以去之前的地图从上锁的箱子里回收东西。

## 013 晋升高阶职业 战斗大师

**出现条件**：玩家选择的主人公的战士、武术家均达到 20 级后与转职处对话

**要求**：15 分钟内用主人公单人（战士或武术家限定）在大峡谷（南）之战中讨伐 250 只怪物

**报酬**：可以转职为战斗大师

**说明**：这个任务其实是较有难度的，因为队伍中只能有主人公一人，而且必须是战士或武术家。如果不能保证一发击倒杂兵就很尴尬了，这样会浪费大量时间。这个任务并不需要玩家绕场一周，可以找几个敌人比较集中的点来回刷。另外一个小技巧是，发动必杀时时间会暂停，这样在最后几秒时找个人多的地方来一发必杀是很不错的。

## 014 晋升高阶职业 贤者

**出现条件**：玩家选择的主人公的魔法师、牧师均达到 20 级后与转职处对话

**要求**：15 分钟内用主人公单人（战士或武术家限定）在魔族森林之战中讨伐 250 只怪物

**报酬**：可以转职为贤者

**说明**：这个任务的难度要比 013 低不少，因为这两个职业擅长魔法攻击，只要蓄满雷系魔法轰就可以了。而且这个地图也相对亲民，可以通过传送来刷新敌人，250 个问题不大。

## 015 穷究武道者

**出现条件**：通关后与师傅对话

**要求**：15 分钟内击破 30 种怪物

**报酬**：熟练度上限变为 20

**说明**：由于不限地域，在不同地域都打一下，很轻松就能达到要求。

## 016 取得传说装备

**出现条件**：双子之王击破后

**要求**：用主人公单人挑战魔族森林的试炼

**报酬**：解除伊利姆雪原 C6 的结界，从而获得罗德系列的武具

**说明**：刚出现时很有难度的任务，建议主人公具有一定实力后再来。

## 017 取得宿有雷电的剑

**出现条件**：通关后

**要求**：用队伍连段击破撕裂兽、战斧龙

**报酬**：解除亚玛尔峡谷的白之结界，从而获得雷鸣剑

**说明**：只要用队伍连段完成最后一击即可，但队伍连段的威力不大，要满足条件还是需要多试几次的。往往玩家在解除了 100 次队伍连段的奖杯后都不一定能完成，不过总的来说只是时间问题。这两种敌人在传送到黑暗峡谷后，往温泉方面走很快就会发现。

## 018 取得终极的鞭子

**出现条件**：完成 017

**要求**：在传说之塔（中层）之战中，20 分钟内用必杀技同时干掉 15 只怪物

**报酬**：解除拉欧荒野的白之结界，从而获得古林盖姆之鞭

**说明**：蓄满必杀槽，然后去第 2 区域 D3，这里有大量敌人，可以轻松达成条件。

## 019 来修桥吧，为了大众？

**出现条件**：切札尔击破后

**要求**：上交史莱姆果冻 ×2、脏绷带 ×5

**报酬**：连接格里涅草原和戈尔达沙漠的桥被修好

**说明**：比较简单的任务，史莱姆果冻是史莱姆掉落，脏绷带是木乃伊男掉落。

## 020 帮我赶走碍事的怪物

**出现条件**：名望达到 2 级后，在瑟比翁 D4 与追求名望的士兵对话

**要求**：用炎系的特技或咒文讨伐 10 只条纹猫

**报酬**：格里涅草原东边森林的大石头会消失

**说明**：条纹猫出现在格里涅草原靠近瑟比翁的地方，用女主人公的火系特技能够轻松达成目标。

## 021 击退怪物行动 雪原篇

**出现条件**：进入灵峰雷根后

**要求**：35 分钟内讨伐会动的冰像

**报酬**：开启从格里涅草原通往伊利姆雪原的道路

**说明**：讨伐目标的位置在伊利姆雪原（B4），以当时玩家的实力而言难度不大。

## 022 在瑟比翁建造温泉浴场！

**出现条件**：翼虎击破后

**要求**：讨伐亚玛尔峡谷的地狱斗士

**报酬**：精灵宝珠

**说明**：大地图 BOSS 地狱斗士出现在亚玛尔峡谷的 E5，以当时玩家的实力而言难度不大。



## 023 绿洲杀风景的石头

**出现条件：**切札尔击破后
**要求：**讨伐 20 只笑面岩
**报酬：**破毒戒指
**说明：**笑面岩在沙漠里遍地都是。

## 024 击退怪物行动 草原篇

**出现条件：**切札尔击破后
**要求：**讨伐 15 只史莱姆骑士、15 只绒绒鸭
**报酬：**1000 元
**说明：**这两种敌人在草原上遍地都是。

## 025 帮我寻找重要的杖

**出现条件：**模仿怪击破后
**要求：**上交 1 个老爷爷的手杖
**报酬：**力量坠饰
**说明：**从瑟比翁来到戈尔达沙漠，前方会看到巨大的动物骨架，要找的杖作为道具形式出现在 C5 骨架下面的地上。

## 026 小心火热的怪物

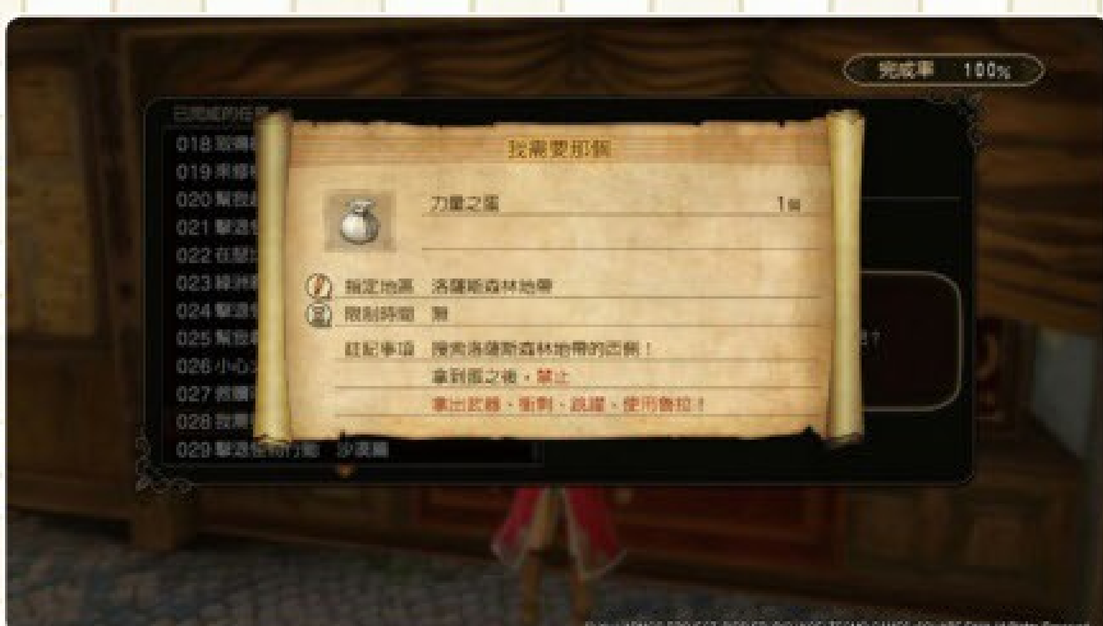
**出现条件：**模仿怪击破后
**要求：**用冰系的特技或咒文讨伐 10 只烈焰怪
**报酬：**小徽章 1 枚
**说明：**这种火焰型的敌人出现在戈尔达沙漠，可以换上男主人公用双剑歼灭。

## 027 救赎可怜的灵魂！

**出现条件：**模仿怪击破后
**要求：**用包含牧师的队伍讨伐 10 只游荡鬼魂
**报酬：**生命项链
**说明：**这种敌人在洛萨斯森林地带，本身不强，但注意其 HP 不够时会自爆，自爆是不算被讨伐的。尽量用远程武器打，比如玛莉贝尔的回旋镖。出发前可以把两位主人公之一转职为牧师，完成任务后再变回来。

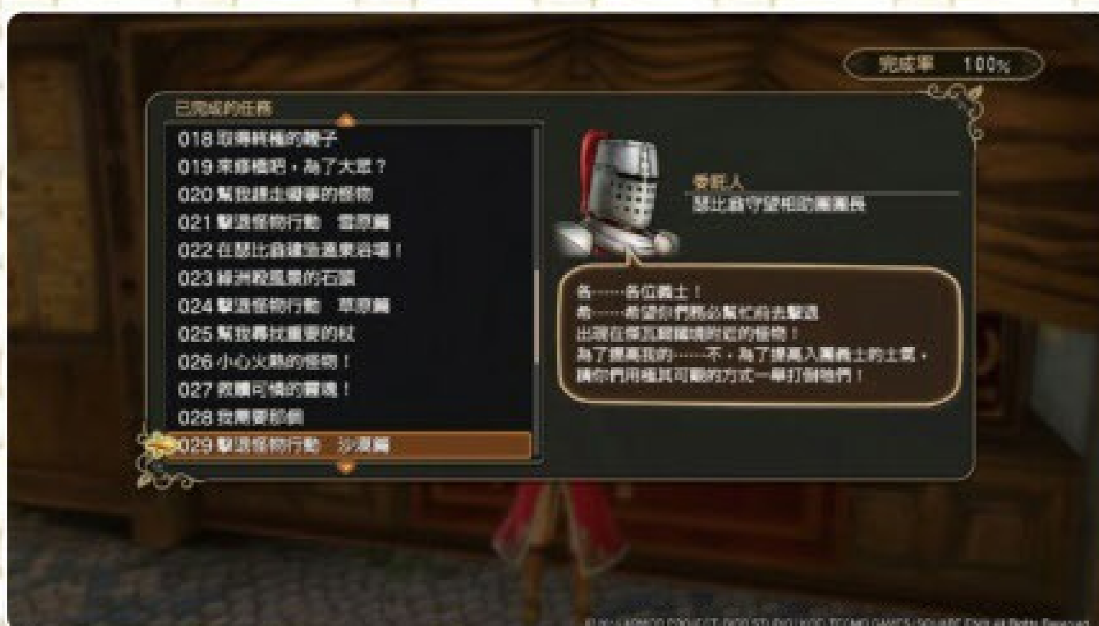
## 028 我需要那个

**出现条件：**玛妮亚加入后
**要求：**上交 1 个力量之蛋
**报酬：**羁绊石
**说明：**在洛萨斯森林地带西边的 B5 找到力量之蛋，特征是一团黄光。不过注意，拿到之后一直到去任务所报告前，玩家不能拔剑、不能奔跑、不能跳跃、不能传送，否则任务就会失败，必须重新来过。需要注意的是拿锤子的敌人，它们会主动进攻玩家。



## 029 击退怪物行动 沙漠篇

**出现条件：**玛妮亚加入后
**要求：**以 1 发必杀技同时干掉 15 只怪物
**报酬：**3000G
**说明：**这个任务要求在杰瓦尔国境地带的自由战斗“杰瓦尔之战”中完成，打起来意外地难受。敌人最聚集的地方是 D5 的广场，但数量也不是很多。推荐使用级别较低的人，这样攻击力低一点儿，蓄必杀槽会快一些。然后要熟悉每个角色的必杀技范围，确保能最大杀伤敌人。



## 030 我想制作好看的帽子

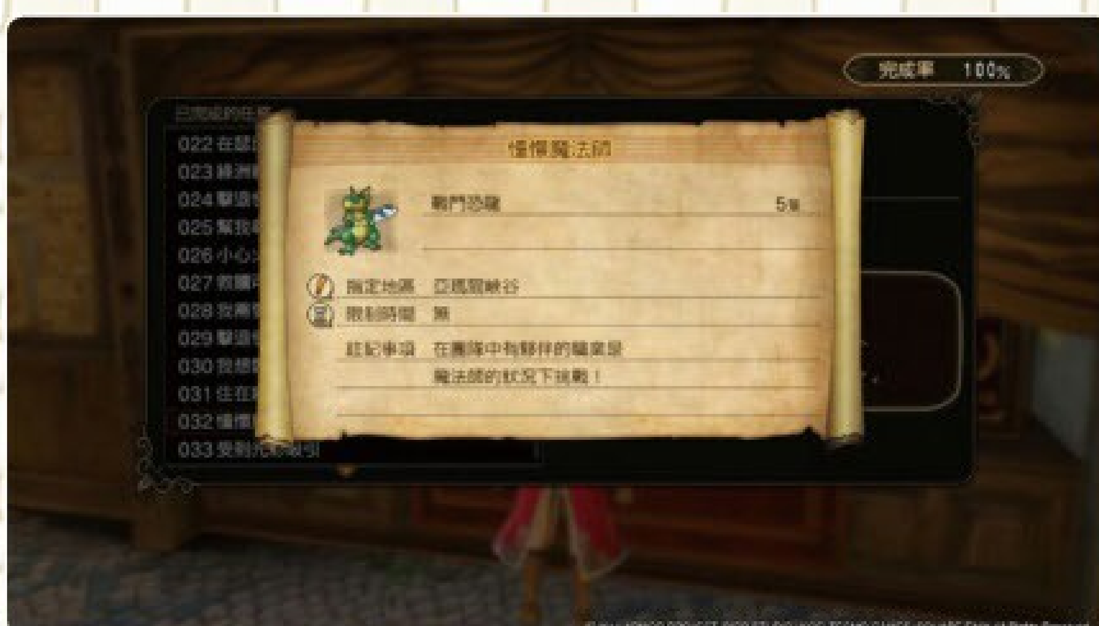
**出现条件：**进入拉欧荒野后
**要求：**上交 2 个拨风羽
**报酬：**金指环
**说明：**拨风羽可以在干掉鹰人、石像兵、奇美拉后获得。

## 031 住在绿洲的强手

**出现条件：**进入拉欧荒野后
**要求：**讨伐石头人
**报酬：**雷鸣之杖
**说明：**这个敌人会出现在戈尔达沙漠 F6 的绿洲附近，不过出现几率较低，外形和巨像兵有些类似。注意这种地图 BOSS 一旦开打就是强制战斗，进入战斗后就不能撤退。虽然它的能力很强，但由于远程只有冲撞一招，所以就算等级很低，手控远程角色还是不难获胜的。如果传送过去没有遇到，可以来回传送刷新。

## 032 憧憬魔法师

**出现条件：**进入灵峰雷根后
**要求：**队伍里包含魔法师的情况下讨伐 5 只战斗恐龙
**报酬：**单眼镜
**说明：**战斗恐龙就是拿斧头的恐龙敌人，位置在亚玛尔峡谷，可以让主人公之一转职为魔法师再去讨伐。以玩家当时的实力应该是吊打。



## 033 受到光彩吸引

**出现条件：**阿特拉斯战后
**要求：**上交 1 个火焰碎片
**报酬：**8000 元
**说明：**火焰碎片在拉欧荒野 E5，两块熔岩间的小片陆地上，你需要在 10 分钟内将其拿回来。只要传送过去，很快就能取得。不过和之前的任务一样，拿到火焰碎片之后一直到去任务所报告前，玩家不能拔剑、不能奔跑、不能跳跃、不能传送，否则任务就会失败，必须重新来过。

## 034 小心痛恨的一击

**出现条件：**阿特拉斯战后
**要求：**5 分钟内讨伐 30 只大木锤
**报酬：**隼剑
**说明：**大木锤就是那种锤子怪，你需要在接受任务的 5 分钟内干掉 30 只。这种敌人在洛萨斯森林地带西部较多，可以扫荡一边之后传回瑟比翁，再来的话敌人就会刷新。本任务的奖励是“《DQ》系列”附加分身的王道武器隼剑，因此一定要提前做。



## 035 我要和好！

**出现条件：**达拉尔王击破后
**要求：**上交 4 个镜之石
**报酬：**小徽章 3 枚
**说明：**尽管任务提示说要镜之石是杀戮机器的掉落物，不过个人还是推荐去杰瓦尔之战砍巨像兵，轻松愉快。另外戈尔达沙漠、亚玛尔峡谷的地图道具点也有机会获得。

## 036 温暖的睡衣

**出现条件：**达拉尔王击破后
**要求：**上交 4 个柔软的羊毛
**报酬：**盖亚宝珠
**说明：**柔软的羊毛需要击破鸭嘴怪，这种敌人在亚玛尔峡谷有很多，可以轻松搞定。

## 037 可怕的机器怕雷电

**出现条件：**达拉尔王击破后
**要求：**用雷系特技或咒文讨伐 5 只杀戮机器
**报酬：**龙之短杖
**说明：**杀戮机器有很多种，你需要去伊利姆雪原寻找。只要传送到灵峰入口，往山上走很快就能找到。推荐是使用切札尔，在学会元素之力后，附加雷属性的△可以使用很多次，十分经济。用其他角色都可能有 MP 不够的问题。

**038 软绵绵的玩偶**

**出现条件：**翼虎击破后
**要求：**上交 10 个绒毛皮
**报酬：**羁绊石
**说明：**掉落绒毛皮的敌人很多，包括绒绒鸭（格里涅草原）、大木锤（洛萨斯森林地带）等，没有什么难度。

**039 血脉贲张的肌肉对战**

**出现条件：**双子之王击破后
**要求：**在瑟比翁之战中，用包含武术家的队伍，讨伐 10 只歼灭者
**报酬：**修罗之棍
**说明：**注意，自由战斗瑟比翁之战的位置在考验祠堂，而不是瑟比翁。

**盗贼钥匙**

这个任务最早可以在战胜达拉尔王后开始，不过同时还需要主人公（必须是真正的主人公，没有选中的另一位角色不算）的盗贼等级达到 20 级。满足这两个条件后，与瑟比翁的某位 NPC 对话，这样宝珠店会出售一个没有名字的玉，价格是 3000 元。这样一来任务所会追加 12 号任务，接受后让主人公转职为盗贼，然后单身一人前往库雷帝亚。进入库雷帝亚，选择“我找精通偷术的人”开始任务。

# 一周目流程攻略

## 序章

### 遭到烙印的记忆

教学关，只能控制选择的主人公一人，目标是干掉恶魔骑士。

### 霍米隆教官的热血培训

和另一位主人公的战斗。依次完成□□□□、□□□△、R2、L1、按住 R1 后□/△，然后通过攻击蓄满斗志槽就可以了。

### 不知所措下首次上阵

首次实战的对手是杰瓦尔军的一大票杂兵，没有难度。推荐多用□□□△这种大范围的招式来清兵。

### 赤红巨兽与女战士

全游戏的第一场 BOSS：鬼棍棒。对付它的诀窍是从后方削脚，活用□□□△可以边打边位移的特性，可以一直保持在其后方。这样一来它的招式中只剩二连横扫和飞空落地能伤害到玩家，不过两个招式都有明显的征兆，不难对付。途中蓄满斗志槽后就立刻发动斗志高昂状态，利用无敌时间狂攻，最后再来一个必杀技收尾。

## 瑟比翁

### 格里涅草原

D6 可以开启传送点，以后遇到之后优先调查。草原很大，不过此时能去的地方不多，部分宝箱可能需要盗贼钥匙，因此大家可以全力往主线方面前进。今后的地图也是这样。

道中会有两场和无赖汉的强制战斗，同时特鲁内克参加战斗。第二场战斗中，无赖汉会先躲在草丛里，如果看到草丛在晃动就过去给上一刀，这样就能将其秒杀。将所有敌人全部干掉之后即可结束战斗。最后众人从大地图上标着旗帜的地方进入瑟比翁。






| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 小徽章 | 5 | 黄金碎片 |
| 2 | 350元 | 6 | 元气珠 |
| 3 | 兔子护符 | 7 | 3000元 |
| 4 | 小徽章 | | |

**TIPS：**特鲁内克是所有同伴中最不好用的一个，但是他拥有的回复能力在初期是非常宝贵的。

### 瑟比翁

来到王城后，现在城内的设施有些还没开放。广场中央有教会，对话后可以获得霍伊米石。在一间插旗的屋子里，与转职处对话可以获得女战士双剑、男战士之剑、男战士之盾、男战士之斧、女战士之斧。进入另一个插旗的房子，与追求名望的士兵对话，可以拿到道具，具体内容和玩家当前的名望有关，今后每次回城都不妨来对话一番。同一间屋子里的表彰所会根据奖杯来赠送道具。

之后与室外的泰雷西雅/拉杰尔、奥尔妮瑟对话。地图上有黄色闪烁的点，这是剧情指定的同伴，与其对话即可推进剧情，今后都是照此处理。另外城市内有几个宝箱以及一大堆瓶瓶罐罐可以调查。这次城镇的锅碗瓢盆只能调查一次，不像前作那样每次回来都能翻箱倒柜，因此一劳永逸地搜刮一遍吧！

向北进入谒见厅见过瑟比翁盟主。返回城内，在教会附近泰雷西雅/拉杰尔、奥尔妮瑟、特鲁内克正式加入。这时城内之前很多关闭的设施都会开放，先去武器店和宝珠店购物，只用给主人公买一套就行，注意要买正在使用的武器。进入之前有转职处的屋子，莉卡的旅店会给你一些东西；与师傅对话可以让拉杰尔、泰雷西雅将学会迪恩，一定记得装上，以后在师傅这里可以根据武器熟练度获得技能；露伊达的酒馆可以选择出战角色，记得把 3 个同伴都带上。

准备完毕后，就可以从城门向戈尔达沙漠进发。

## 戈尔达沙漠

进入沙漠后触发剧情，可以使用鲁拉了。鲁拉是一种传送咒文，可以直接传送到每张大地图上的具体传送点的位置，另外也能传送到瑟比翁。一个小技巧是在瑟比翁内使用鲁拉的话可以直接传送回集市中央，而且无须读盘，可以节省一些赶路的时间。

路上会看到被围攻的NPC，救出后会获得经验。这种被围攻的NPC一般都出现在指定位置，可以反复刷，而且累计救援一定次数还有奖杯。

D5附近会看到大门，然后遭遇巨像兵。击败后用武器破坏大门前进，前面会遇到旅行商人。

与C7的杰瓦尔兵对话，得知需要入国许可证，回去见旅行商人，获得怪物硬币盒，开启怪物硬币系统。

之后来到系统指示的湖边，会和甲胄骑士进行战斗。敌人攻击力极高，不幸死掉的话请用世界树之叶复活。如果事先攒好必杀槽会容易不少，也可以疯狂使用战斗中获得的怪物硬币，特别是新加的变身系怪物硬币，能变为石像兵这样的强者狂轰BOSS。获胜后取得顾客清单，回去见旅行商人，换到入国许可证。然后再去见守门的士兵，选"是"把许可证给他看，就可以通行了。




| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 元气珠 | 7 | 小徽章 |
| 2 | 大贝壳 | 8 | 金属碎片 |
| 3 | 皮革宝珠 | 9 | 小徽章 |
| 4 | 青铜短剑 | 10 | 清醒戒指 |
| 5 | 疾风戒指 | 11 | 小徽章 |
| 6 | 太阳之扇 | 12 | 小徽章 |

# 杰瓦尔国境

## 这些家伙是怎么回事啊！

一进去就是一场大战，这时可以使用里雷米多。连战中可以退回王都，而且王都会出售新的武具。之后利用传送再回来。

敌军的最后是金属猎人、巨像兵 ×2，金属猎人是死亡机器系的机械敌人，可以用雷系魔法迪恩将它直接轰成瘫痪状态。

战斗结束后玛莉贝尔、贾波加入。

## 奥伦加军开始推进！

敌军分左右两路杀来。先去右边，这里有油沼，切换泰雷西雅放火属性招式可以点燃，对油沼里的敌人造成巨大伤害。清光之后再去干掉左边的敌人，依然是金属猎人、巨像兵领衔。这里还会出现据点兵长式的魔扉看守，最好优先击破。将强敌尽数击败或一定时间后发生剧情，奥伦加王指挥全军进攻，这时会出现BOSS杰克将军。对付这个威力巨大的敌人没有太好的办法，就是用强力的怪物硬币猛轰。将其HP削减到一半以下后它就会撤退。

## 金字塔里充满陷阱！？

开始后只能往北走，很快会出现3个魔扉看守，同时大量敌人从高处往国王杀来，需要迅速干掉看守关闭援军通道，然后再去救国王。当国王来到特定位置时，高台上会出现大量弓兵。将最上方的3个沙漠狙击手干掉之后即可令其全军撤退。

当国王进军再开的时候，之前封闭的大门就会打开。进去之后先在D/E3找到宝箱，往前走会突然掉下地洞（注意看地面，能看出陷阱和道路的区别）。地洞里有巨像兵、金属猎人、无赖汉率领的大量敌人，可以使用怪物硬币，而在地洞里还能找到两个宝箱。将敌人全灭后中央出现传送点，当从地洞传送出来后，发现国王又被敌人包围，而敌人涌出来的高台可以一层层地绕上去，最上面有一个宝箱。如果不踩地洞的话则可以跳过这个环节，让难度下降不少。

回到之前掉下去的路上，进入封闭的C3大房间，这里有2个巨像兵、甲胄骑士，必须杀光才能出去。从封闭的房间出来，会出现两个魔扉看守，同时还有不少敌人。这里地上的机关踩中之后会出现昏睡之矢让敌我双方陷入睡眠状态，可以多加利用。不过由于NPC傻傻的，玩家在踩机关时难免会株连队友，从而导致他们的死亡率不低。

继续前进又会在新的房间里被敌人包围，这里的敌人比较强力。注意节省一下必杀技，因为马上又要打杰克将军。杰克将军的打法和之前类似，推荐始终在其背后输出，强力的怪物硬币尽量放。和前作一样，在爆气状态中玩家是全程无敌的，而当爆气结束后会自动使用必杀技，玩家不用担心按键过晚浪费机会。而必杀技打中BOSS后一定会让其陷入硬直状态。多加利用的话还是不难获胜的。此战打完后出现结算画面，连战终于结束。不过接下来还有场BOSS战。

## 以拳交心

这场BOSS战具有一定难度，一开始是切札尔、地狱甲胄 ×2。这种拿盾牌的敌人在前作中是相当恶心的存在，对付它需要绕背后然后不断追打，如果没有敌人干扰的话可以将其顺利连死。将两个盾牌兵干掉之后，就来专心对付王子。他的招式范围很大，不过基本上出招前都有范围提示。可以使用冰火等远距离招式慢慢磨，注意玩家要主动上去引诱其出招，不然NPC很容易上当。当其HP降至70%时，场地上会出现大量弓箭手，需要迅速清理掉，不然会不时被弓箭攻击。当其HP降至30%时，会出现大批敌人，之前攒下的必杀技就可以放出来了。而新出现的怪物硬币正好可以磨掉BOSS剩下的血。

# 洛萨斯森林地带

## 瑟比翁

和奥尔妮瑟对话后，任务处、炼金店、转职处开放。和炼金店对话，拿到史莱姆耳环、史莱姆果冻、木绵草 ×2。现在可以接3个任务，任务情况可以从作战的确认任务中查看，完成方法请查见前面的任务说明。

再次和奥尔妮瑟对话，前往入谒见厅。剧情后切札尔加入。主人公学会了队伍连段。

回到教会附近发生剧情，之后广场会遇到锻冶工匠，别忘了与他对话。

整顿后在瑟比翁城前往剧情指示的出口，来到森林地带。

## 洛萨斯森林地带

森林里有一种蓝色的蘑菇，打中后会让附近的生物睡眠。

来到F3剧情指定的大门前，发现门没有开，只能去D5。与士兵对话后，需要赶往E7。在魔族森林入口和森林看守

对话后，用鲁拉转移到格里涅草原的奥伦加附近，前往奥伦加。

进入奥伦加后，与城内的5名兵士对话，之后返回城门与兵士对话，发现有一名士兵是假的。一路调查过去，根据住民的证词，最终找到了这名士兵。面对他的提问，依次选择“是”、“否”，就会和模仿怪展开战斗。模仿怪会变成攻击它的人的样子，不过攻击力不高。将其HP削减至一半后它就会逃走。之后直接来到C2放着很多罐子的小房间，发现有个罐子晃来晃去的，将其击破后发现是模仿怪。模仿怪这次逃往G3并叫来了4个帮手，这一战的难度比刚才要高一些，主要是模仿怪的帮手挂掉之后还能不断召唤出新人，所以尽量优先攻击模仿怪。注意就算打死模仿怪，还要清光它的党羽才算过关。

之后返回洛萨斯森林地带的E7，会出现桥，这样就能来到魔族森林。这时瑟比翁追加任务1、25、26、27，可以先去做一下。




| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 破毒戒指 | | 6 | 鳞片宝珠 |
| 2 | 600元 | | 7 | 魔力宝珠 |
| 3 | 魔法之盾 | | 8 | 2000元 |
| 4 | 元气珠 | | 9 | 小徽章 |
| 5 | 小徽章 | | 10 | 黑珍珠 |

# 魔族森林

## 阻挡冒险者去路的森林

森林里有不少结界，只要将结界附近的敌人清光即可解除结界。面对毒沼可以发动怪物硬币泡沫史莱姆，即可获得防毒效果。这里有不少很强力的怪物硬币，而且出现率不低，一路上尽管使用就是。往前走会遭遇敌方弓箭手兵团的攻击，来到高台上将它们消灭，还能找到一个宝箱。尽量不要把弓箭手打下台阶，不然找起来会很麻烦。

本关的最后阶段会遇到无法避免的大片毒沼，而去路被两块巨大的岩石挡住了。这里需要玩家利用泡沫史莱姆的防毒能力全力输出，如果效果消失可以躲到旁边的高台上稍作休息。击破岩石之后往前即可过关。

## 迷惑冒险者的森林

这是一个迷宫，请按以下顺序前进：

- 与入口的史莱姆对话
- 进入F3的旅途之门
- 进入北边C2的旅途之门
- 往西击破金属猎人，进入B3的旅途之门
- 往东击破人面树，进入G4的旅途之门
- 往东击破史莱姆王，进入G4的旅途之门。

这样就会来到一块空地，这里有超多的敌人，强敌包括2只史莱姆王、2只金属猎人、2只人面树。必杀技可以全部用掉了，全部击破后过关。

## 胆敢扰乱森林者绝不轻饶！

从这里开始战斗开始有些难度，队伍中需要配备一位回复要员，推荐让特鲁内克带上贤者之石参战，两位主人公带上特技消除攻击。

本关是战斗恐龙的BOSS战。前作中战斗恐龙就是个大号杂兵，结果这次不仅有台词而且能力强了不少。对付它同样还是绕背攻击，当其HP下降到一定程度后就会暂时退场并召唤大量杂兵。尽管打败杂兵会获得不少怪物硬币，但清兵不快的话场地上的敌人会越来越多。当BOSS使用强化魔法时，就用消除攻击将其打消。

击败战斗恐龙后会开始与哈森、泰瑞的战斗。这两位的招式非常不好判断，幸好招式威力不大，而且我方NPC回复速度很给力，慢慢与之周旋即可。这两人是共用一条HP槽，攻击谁都可以，尽量将其分断开来，以免被夹击而迅速死亡。获胜之后哈森、泰瑞加入。

## 洛萨斯森林地带

这时来到了森林的另一边，此地无需应战，直接跑到终点进入库雷帝亚即可。入口附近有传送石。进城之后发生剧情，众人被直接关入了监狱。

# 库雷帝亚

## 为求真相唯有低调行事

这一关是玩潜入游戏，玩家需要躲开哨兵的视线，来到剧情指示的看守室。由于哨兵的行动路线是固定的，这并没有什么难度。

拿到武器后需要找到钥匙。这回需要把杀戮机器逐一击破，直到找出钥匙。由于本关MP强制为零，所以只能硬砍，还是比较麻烦的。如果HP不足的话就用霍伊米石搞定，运气好的话可以提前找到钥匙过关。

过关后米妮亚加入，可以选择退回瑟比翁整备一番。这时玩家应该手上有很多钱了，可以鸟枪换炮一番。如果此时有角色或职业的熟练度达到5，那么可以开启队伍技能，对于后面的战斗有很大帮助。



## 库雷帝亚也充满陷阱！？

这个迷宫有一点点机关。D6的大门关闭了，首先往能走的方向走，把所有的魔扉看守全部击破，并在B4的宝箱里找到庭园的钥匙。这样D6的门就可以打开了。

进门后不久，前面的道路把水流挡住了，这时需要击破奇美拉拿到怪物硬币，然后变身为奇美拉的话就可以轻松通过。顺带一提的是玩家变身的奇美拉非常强，堪比前作的明星奇美拉BOSS。飞过水路来到G3的机关间，请按以下顺序来踩机关：红色1次、蓝色2次、红色2次，这样就可以来到F1。在看到两个宝箱的同时大批敌人涌现出来，请不要吝惜必杀技。之后依次踩黄色1次、红色1次、蓝色2次、红色1次，就可以来到D3了。

D3会遇到3个库雷帝亚亲卫队，实际上也是机械系敌人，用雷系魔法能炸出硬直，但要注意当其起身时有无敌时间，而此时它们会转动刀刃将玩家吸过来再攻击。如果3只同时挤在一起时使用这招，产生的吸引力非常惊人，而且很容易秒杀玩家。所以趁其硬直时就不要贪刀，要留出躲避的时间。

## 一个不留地通通去死吧！

这是和多多斯队长、加曼队长的战斗。这场战斗如果手操米妮亚的话就非常简单了，只要躲得远远地重复□上身、△引爆，很轻松就能搞定。

## 头号舞娘粉墨登场！

这场战斗的对手是玛妮亚，电脑显然是针对手操米妮亚的战术进行了强化，只要在远处稍加停留，就会有各种大招不要钱地砸过来。不过个人还是推荐手操米妮亚，推荐带上回复咒文。原处不要贪刀，只要一发□就准备闪人，然后抽空△引爆，这样一来尽管较慢，但很安全，而且电脑的心思全在米妮亚身上，我方同伴可以尽情补刀。玛妮亚会不时消失召唤火龙喷火，这一招必须防御才能躲过去，但注意防御的方向一定要对，不然等于硬食。而火龙的喷火威力巨大，几乎是秒杀。只要在召唤前补满血，尽管防御也会掉不少血，但只要撑过去NPC就会自动补血。

此战过后玛妮亚加入。



# 亚玛尔峡谷

回到瑟比翁，这时可以在城里逛一下。首先去有提示的房间，与追求名望的士兵对话，任务所会追加新的任务：6、20、28、29。这个房间里还追加了讨伐回报处和小徽章王。广场上追加了兑换处，以后记得每次都来看看，如果有想要的道具就果断交换。如果有想要的道具但暂时没材料，可以按□先保留下来。现在师傅会教你拉伊迪恩魔法，此外武器店和宝珠店都有新货入荷，出口处能再次看到锻冶工匠。

之后和广场上的同伴对话推动剧情，前往谒见厅，剧情后返回，库雷帝亚女王会赠送气力结晶，提高玩家的必杀技性能。

## 拉欧荒野

按照剧情指示一路往北，巨大的石壁可以用武器破坏。来到熔岩地带，开启一个传送点，前进会发生剧情，众人回到瑟比翁。在广场上与奥尔妮瑟对话后新的剧情指示出现。这时任务所会追加4个新任务：4、9、30、31。如果之前没怎么浪费道具的话，应该可以立刻完成一两个。




| | |
|---|---|
| 1 | 毁灭者 |
| 2 | 元气珠 |
| 3 | 古林盖姆之鞭 |
| 4 | 地狱宝珠 |
| 5 | 元气珠 |
| 6 | 小徽章 |
| 7 | 奥利哈尔刚 |

| | |
|---|---|
| 8 | 小徽章 |
| 9 | 士兵盾 |
| 10 | 般若宝珠 |
| 11 | 金属碎片 |
| 12 | 金块 |
| 13 | 国王之刃 |

## 亚玛尔峡谷

这个区域会不断遇到我方士兵被强敌围攻的场景，需要打倒这些敌人救出他们。敌人方面有骑兵样子的白骨骑士，很好对付。云状的热云怪就要强一些。从右下方开始绕上去，会遇到不少强敌，而且怪物硬币很少，难度比起之前的关卡来说难了不少。在热云怪出现




| | |
|---|---|
| 1 | 元气珠 |
| 2 | 圣印指环 |
| 3 | 小徽章 |
| 4 | 雷鸣剑 |

| | |
|---|---|
| 5 | 金属钥匙 |
| 6 | 小徽章 |
| 7 | 骑士之盾 |

的地方，还会出现两只战斗恐龙，建议是先把热云怪引过来消灭，再慢慢收拾战斗恐龙。前面的栈道上有落石，贴着山壁走就没事。在出口附近会遇到食人魔，它的动作很慢，但威力极大，特别是单脚站立的奋力一击，可以秒杀我方，要特别小心。食人魔还会召唤大量炸弹岩，不过反而是给玩家蓄必杀技的好机会。

# 大峡谷

## 七王齐聚一堂！大峡谷会战！

本关很有前作防守战的影子，流程长而且难度不低。一开始是一场大混战，这里可以轻松打出任务 30 所需的材料。敌方的树怪会范围即死魔法，一定要注意躲开。将一开始的强敌全部击倒之后，我方会分三路进军。盟主镇守中央，库雷帝亚军往西北、杰瓦尔军往东北进发。如果玩家往中间走，则两边的高台上会出现两个魔扉，需要绕很远才能上山将其消灭。而且如果过于靠近北方的话容易把北方的敌人全部引过来，因此推荐是先从东南方绕上去关闭东北的魔扉，这样杰瓦尔军就会回到中路。之后再到西北关闭另一个魔扉，库雷帝亚军也会回到中路，如此一来中央的盟主就安全了很多。之后关掉中间两边高台的魔扉，慢慢往上清。

这种大混战的一大秘诀是尽量多控制不同的角色，因为如此一来可以蓄满所有人的必杀槽。来到北方后遭遇大量敌人，这里注意要留一到两人的必杀技，可以多用怪物硬币，特别是杀人豹的△攻击，能够高速攻击敌人，如果有多个敌人在一起时更是爽快无比。这里会出现恶魔骑士，如果物理攻击被其从正面挡下来的话会被强制中止，包括变身的怪物也是一样，所以尽量要从背后进攻。

清光敌人后会出现大批敌人外加 3 个魔扉。老规矩，先关魔扉，不过关掉之后中央还会出现一个新魔扉，同时有巨大的石像敌人"会动的石像"出现。和前作比这回它也强了不少，不用多说，必杀技招呼。如果感觉不支可以适当回收，让我方 NPC 帮着抵挡一下。

## 魔鸟之王与死灵之王

这是与费尔诺克王和莫利亚斯王的战斗，很有难度。魔鸟王行动快，血不多的时候会飞在空中进攻，更加难缠。死灵王虽然只会在地上移动而且动作不快，但各种大范围异常攻击十分讨厌。而且战斗中场地上会不断出现傀儡人偶，只要玩家一进入它的特技范围就会跳舞。由于此时玩家并不能合成异常状态无效的饰品，因此快速清理这种人形就是获胜的关键。这一关推荐是数据压制，把特技点都用掉并买好武具，要带上一个拥有强力回复魔法的同伴。在傀儡人偶出来之前，20 级以上的攻击手单独拉出一个 BOSS 打没有难度，当傀儡人偶出现后就要推荐换上远程武器角色了，或是使用大范围的魔法也比较有效率。如果能击破一个 BOSS 就会轻松很多。

## 不动如山！？

面对山一样的巨龙，惟一的办法就是逃跑。路上看到各国的军队一一被全灭，最后发生剧情，连战结束。



# 伊利姆雪原

## 瑟比翁

和广场上的奥尔妮瑟对话，霍米隆的回复魔法会升级。与一旁的锻冶工匠对话，任务所追加任务 10。

## 伊利姆雪原

雪原的地图很大，从 E3/4 的入口往目的地方向走，绕很大一个圈子后来到大门，却得知要完成 3 个试练才能开门。3 个试练顺序不限，如果复活道具用完可以先回城补充。

D2 的试练是挑战雪怪，这个家伙的冰系魔法很厉害，不过只要绕后就基本无忧。个人是喜欢用泰瑞的隼斩附加分身，然后始终保持在其背后往左边出招加移动，这样就能边砍边躲，十分轻松。

B4 的试练是挑战会动的冰像。这家伙的招式范围极大，而且全部附加冰冻效果，但熟悉之后就不是很难。靠近它之后，它往往会使用一招空中盘地坐，跳起躲过冲击波之后，它的下一招一定是往地上一压，之后就能趁机暴打。反复利用这个机会就能战胜，就算它拉开距离也只会用一个慢到死的冲撞，中距离则有可能用脚踩，都不是问题。不过队友总是会傻傻地往它的招式上撞，这就没有办法了。

F3 的挑战是龙，这场战斗比较简单。首先玩过前作的朋友应该都知道这条龙的行动规律，而这场战斗中有 3 处间歇泉，当龙被泉水喷上时就会立刻进入硬直，我方可以趁机狂砍。个人喜欢手控远程角色勾引龙在泉水附近行动，往往龙刚醒没多久就又被喷晕，十分惬意。但龙有一招三连冰冻魔法十分厉害，被打中一下之后就会全中，如果 HP 不够的话会被秒，需要稍加注意。

完成 3 次试炼后，即可进入灵峰雷根。此时返回瑟比翁，会追加任务 21、32。




| | |
|---|---|
| 1 | 元气珠 |
| 2 | 破幻戒指 |
| 3 | 小徽章 |
| 4 | 百折不挠之心 |
| 5 | 小徽章 |
| 6 | 5000元 |
| 7 | 魔兽原骨 |

| | |
|---|---|
| 8 | 圣女之盾 |
| 9 | 1530元 |
| 10 | 战斗项链 |
| 11 | 罗德之剑 |
| 12 | 罗德之盾 |
| 13 | 罗德宝珠 |

# 灵峰雷根

## 脚下滑滑且偶遇雪男

本关是在冰洞里和敌人战斗，冰面上非常滑，而且一旦滑落洞穴就会损失不少血。不过反过来如果能将敌人打进洞里就可以秒杀，因此本关强力推荐使用切札尔，他的△攻击就能够轻松将杂兵吹飞。本关后期会出现超多的大型敌人，配合切札尔的冰河斩有机会冻住大片敌人，给我方造成好机会。

本关的敌人非常强力，包括之前的魔鸟王和死灵王都会出场，幸好能力弱化了不少。最后阶段更是有雪怪、蜥蜴人、沉默狮鹫、哀叹亡灵的联手出击，相对的打倒敌人后也能获得很多强力的怪物硬币。

## 傲人身材与花花公子

本关会和洁西卡、库库鲁一起战斗。这一关其实就是一本道，不过敌人较强，注意路上能找到不少宝箱。途中会遇到一位谜之女性让你帮忙，请选择“是”。这样只要在下个场景中调查树木旁边发光的点，外加全灭敌人，就可以满足她的要求。继续往前会有多次冰冻湖面的情节，敌人越往后也越厉害。最后打败3只上级恶魔后冰冻湖面，再往前就过关了。

过关后洁西卡、库库鲁加入。

## 舔舔～

这是和长舌男的BOSS战。长舌男和之前的雪人BOSS差不多，只是多了一招四分身。它的分身只会扔雪球，受到任何攻击都会消失。本体如果受到攻击会立刻昏迷，同时分身全部消失。这里推荐使用远程攻击角色，待其一分身就攻击，很快就打掉两个，剩下两个就很简单了。总的来说是个很简单的战斗。

胜利后自动来到考验祠堂，剧情后请前往杰瓦尔国境。

## 王家秘宝的守护者

本关是在一个小房间里进行战斗，一开始的敌人很弱，请全力积攒怪物硬币和必杀技。初期敌人全灭后，真正的BOSS：复苏的守护者就会出现。这一战的难点在于一开始有3个宝箱怪，不仅攻击力高，而且会即死攻击，十分麻烦。如果之前有必杀技留下来的话就会简单很多，一招清场。不过BOSS本身也很强，会多种远程攻击和突击技，只能慢慢磨了。

获胜后拿到诸神秘宝，之后传送回灵峰雷根的考验祠堂，和加果拉对话开始进行试练。

## 来自恶灵诸神的考验

试炼分为3个部分。第一部分是帕祖祖的试炼，要求玩家在5分钟内将怪物硬币槽蓄满。场地上只有小BOSS级的敌人，打败之后一定会掉落怪物硬币，只要留着不用，根据玩家的槽长度不同，打倒数只之后即可蓄满。

第二部分是贝利亚的试炼，这次需要保护魔王宝宝不死。上个试炼中获得的怪物硬币正好全部放出来，布置在魔王宝宝的周围，这样基本上可以保护它很长时间。而玩家这时就要去把场地上的魔扉关闭，关闭一定数量后敌军开始最后的猛攻，总的来说不是很难。

第三部分是阿特拉斯的试炼。作为前作的隐藏BOSS，这次阿特拉斯明显手下留情，而且没有累赘般的NPC需要保护，但目前的阿特拉斯依然不是玩家能够摆平的。玩家的攻击有如削脚，而战胜阿特拉斯的方法也正是在它左脚下猛攻，这样只要小心它的踩地冲击波就可以了。当把阿特拉斯的HP削减掉1/4左右时，阿特拉斯会进入狂怒状态同时补满HP，这时它会使用棍棒连敲，威力巨大，而且一中全中，基本上被打中就要挂。接下来阿特拉斯每隔一段时间就会进入狂怒状态，直到玩家再次将其HP削减掉1/4左右才能过关。必杀技打中阿特拉斯一样能令其陷入硬直。

获胜后取得神奇小盒，接下来要前往大峡谷，同时瑟比翁追加3个新任务：2、33、34。



# 大峡谷会战

## 阿特拉斯对巨龙

本关玩家会操作巨人阿特拉斯作战，非常轻松，不过也拿不到任何经验。一开始的战斗是面对大量怪物，不过这些敌人的攻击只能给阿特拉斯挠痒。阿特拉斯的操作如下：□为棍棒攻击，单发9999伤害；△为吼叫，范围大但威力最小；○为踢脚，威力约2000，速度快；L1为防御。阿特拉斯的操作都要慢上一拍，不会即时使出。

给敌人造成一定伤害后敌人全军撤退，接下来就要对付之前没法打的巨龙。这场战斗有点像划拳，巨龙有3种动作，双手砸地、防御和喷火。当它双手砸地时使用防御，当它防御时按△发动吼叫，当它喷火时用□或○将其打断。只要根据以上原则来应付，就会令其陷入硬直而随意追击。但反过来如果应对不当的话，陷入硬直的是就是我方了。

## 看我把你们全部打飞！

本关会有亚莉娜、克里弗特助阵，不过他俩基本派不上用场。注意此关为三连战，如果不打完就退回城内，需要重新打过。

一开始将面前的敌人全部消灭，之后发生剧情，出现4个魔扉，同时要保护我方的奥伦加武官。赶紧前往右边关闭两个魔扉，之后在奥伦加武官身边多布一些怪物硬币，再把场上的有名字的强敌全部干掉，之后再去关闭左边的两个魔扉。4个魔扉关闭之后或是经过较长时间，BOSS巴尔札克就会出现。这个家伙和阿特拉斯的打法类似，都要保持在其背后的脚下猛攻，这样基本上只有它飞起来坐地那招的冲击波对玩家有威胁。不过请务必让战斗地点远离NPC，不然那范围极广的冲击波一定让你痛不欲生。

第二场战斗是帮助杰克将军，这一战难度要低一些，不需要玩家东奔西走。而且我方会召唤巨兽助战，十分强悍。关底会遭遇费尔诺克王，其攻击模式和死灵王差不多。利用之前战斗留下来的必杀技可以较为轻松地取得胜利，不过尽量只用一次，因为第三战的难度要高一些。

第三场战斗是救出库雷帝亚女王。地图依然是一本道，消灭两个结界的看守就能和女王合流。不过女王的HP不会回复，同时还有超级多的敌人，而且很快BOSS就会登场。如果这里留有3个必杀技的话就会轻松很多，相反则比较麻烦，因为BOSS是魔鸟王，混战中很难锁定，要想快速打倒殊为不易。此战获胜后终于迎来整备的时间。同时亚莉娜、克里弗特加入。

## 让一切结束吧！大峡谷会战！

本关是和达拉尔王的BOSS战。这个家伙由于攻击力不高，所以难度不大，但是比较烦。对付他还是近身缠斗比较好，这样BOSS只能设法拉开距离使用撞击或飞行道具。当其HP在80%以下时他就会召唤魔法阵使用龙卷风，同时本体会使用定身魔法。每次魔法阵只会各放一道龙卷风，而且顺序有先后，在没有被BOSS定住的情况下是可以轻松躲开的。不过随着BOSS的HP减少，他召唤龙卷风的频率也会上升，而且还会追加使用破灭之剑的招式。尽管如此，还是近身缠斗最为保险。获胜后获得干劲原石。

# 瑟比翁

## 瑟比翁

首先进行一下整备。任务所追加任务7、35、36、37，师傅会让男女主人公学会基加迪恩。

这时我们建议玩家取得盗贼钥匙，然后去之前的地图回收一下道具，挑战一下BOSS。顺便可以给两位主人公转下职，提升一下能力。

## 格里涅草原

接下来去之前的地图回收一下宝箱，顺便开一下路。

C5有大地图BOSS龙佣兵。以玩家现在的实力可以吊打，之后在其身后的宝箱拿到兔子护符。

C4击破上级恶魔，可以让此处的封印消失，从而道路畅通。

G5倒下的大树可以让哈森打开（无须他在队伍里），新出现的广场中有一个宝箱，不过只有3000元。

F4有地图BOSS金属猎人，现在可以碾压。

## 戈尔达沙漠

D3/4的枯树可以让玛莉贝尔烧掉（无须她在队伍里）。里面有两个宝箱，不过有一个需要钥匙才能打开。

F4的龙卷风可以让米妮亚解除（无须她在队伍里）。

E4有地图BOSS恶魔骑士，现在可以碾压。其身后有个宝箱，但需要钥匙。附近还有个传送石。

## 洛萨斯森林地带

C6的通道在击破玛妮亚后就会开通。

E6有地图BOSS食人魔头目，其实力不容小视，此时近战仍有将玩家一击必杀的恐怖威力。推荐是手控远程攻击角色，其扔石头时防御，滚过来时迅速移走。幸好此怪的HP不多，应该能够快速打死。

E5的结界需要克里弗特解除（无须她在队伍里）。里面有两个宝箱，分别是2000G和魔力宝珠（需要钥匙）。

F5有地图BOSS长老树，很好对付。

## 君临一切的双子之王

返回瑟比翁。此时广场上会出现大量与DLC支线任务有关的NPC，对话后即可去领任务，由于和奖杯无关，本文就不一一介绍了。与地图上闪烁的黄点（同伴）对话，最后与奥尔妮瑟对话选择“是”，开始前夜祭。

剧情后直接开始战斗，一开始有一大群敌人，同时不断出现魔扉。这里就不用管魔扉了，只要将有名字的敌人杀伤到一定程度，就会发生剧情：所有的怪物都被暗雾笼罩，这时怪物全部处于无敌状态，玩家只能在场地上拖延时间。



一定时间后发生剧情，玩家就可以脱出了。道中会有巨大的爆炸岩两次拦住去路，只要靠近它们就会进入爆炸预备状态，等时间到让它们爆掉就可以前进了，不过一定不要被炸到了。路上在满是油的房间里还能找到宝箱，里面有生命指环，不要错过。来到终点后本关结束了。

## 荒野的野营地

这个简陋的营地只有教会、酒馆、转职处、武器店、宝珠店、师傅，只能先忍耐一番了。此时武器店和宝珠店都有新货，可以采购一番。毁灭者和国王之刃因为可以在后面拿到，现在就先别花冤枉钱了。

与指定同伴对话完毕后，即可离开前往拉欧荒野。这里没有强制战斗，主要是来回收宝箱。G2的宝箱是国王之刃，B2的宝箱是毁灭者。准备好之后传送到戈尔达沙漠的高台，进入D5的旅途之门，就会来到光之遗迹。与遗迹的看守对话，开始BOSS战。

## 寻找光之露

这一战对付两个秘宝魔神机，这种敌人是飞行型的杀人机器，因此还是用雷魔法搞定。不过当它受到雷属性攻击时首先要自爆一次才会倒地，因此首先要躲开它的自爆才能追打。这一仗的麻烦之处在于BOSS拥有8次复活机会，除非玩家能将它们同时打死。幸好这个同时打死的要求不高，当BOSS处于硬直状态时无法复活同伴。因此最好的办法就是将两个BOSS的HP都削减到很低，之后用大范围的雷属性攻击，就算不能同时打死两个BOSS，也可以让活下来的那个陷入硬直。只要先打死一个，然后在剩下那个还在硬直中的时候将其打死，就可以直接过关了。



获胜后取得光之露，返回荒野的野营地，与指定同伴对话完毕，前往拉欧荒野的瑟比翁入口（D6），与士兵对话展开反攻。

## 反攻的狼烟

夺回瑟比翁的战斗异常轻松，在光之露的加护下，怪物身上的无敌暗雾消失了，可以放手进攻。尽管敌方也有不少强敌，但怪物硬币掉落率很高，根本用不完。路上会遇到敌人的魔弹炮，共计8台，不过发射频率低下，直接破坏就可以了。最后来到一口井前发生剧情，本关结束。

注：本战的胜利画面有亮点。

## 猛虎啊！飞翼啊！

本关是与翼虎的BOSS战。这个家伙和之前的大型敌人差不多，同样是绕到背后和侧面攻击优先。不过相比之前的BOSS，这个家伙原地起跳的那招非常快，再就是HP减少后会使用龙卷攻击，这两招在混战中都比较难判断，很容易中招。不过总的来说由于其HP不多还是能够轻松获胜的。

此役获胜后夺回了瑟比翁。

# 传说之塔

## 瑟比翁

此时任务所追加任务22、38。如果此时玩家选择的那位主人公已经把战士和武术家的职业练到20级，那么转职处会提示有上级职业，之后任务所会追加任务13。如果已经把魔法师和牧师的职业练到20级，那么转职处会提示有上级职业，之后任务所会追加任务14。

## 统领世界的通天之塔

回瑟比翁与奥尔妮瑟对话完之后进入传说之塔。首先从1F的G3来到2F，然后从2F的F2来到3F，之后从3F的E2来到4F。

4F首先要干掉3个龙佣兵开门，之后B5有6个宝箱，其中有宝箱怪，请不要站在它的面前。有一个宝箱空无一物，但里面有个机关，果断按下去，这样3F的门就会打开。往前走会掉回3楼，这次从C7来到4F。

从4F的F7来到5F，然后从F5的C5掉下去，回到2F。掉下去后会发现面前就有个机关，调查后身边的门就会打开。不过先不管它，直接从2F的C2来到3F，然后一路往上来到6F。这次需要从6个门中选择一扇正确的门，答案是左上角的那扇。选择之后会出现4个模仿怪，当它变成我方队员时会用特技，最好是躲远一点。战胜之后全部门都会打开，还是从左上门进去，调查机关，门会封闭，从B4的洞里掉下去来到1F，最终目标C3就在眼前。

## 通往王的惟一路径

这个塔的地形非常简单，基本就是一本道，不过强制战斗很多。中层3的第一个强制战斗就比较凶险，推荐在战斗前利用杂兵蓄个必杀。由于地形狭窄，用切札尔的冰系攻击非常爽快。来到大螺旋楼梯，这里要绕很大一个圈子才能过去，可以变身为白色猎豹来赶时间。不过路上会有巨型爆炸岩来拖延时间，所以该打的地方还是要打。再往上就是最上部，这里每个平台都有敌人，而且特别容易摔下去。这里就不用吝惜怪物硬币了。看似没有路的地方，只要是半月形的标记就会出现路，从右边可以一路来到最后。这时会遇到魔王的从者，这个敌人算是前作最强的杂兵，冰冻加连续斩能秒杀一切，不过在没有NPC碍事的情况下当BOSS还是不够资格，不难取胜。

剧情后自动回到瑟比翁，与奥尔妮瑟对话后前往库雷帝亚。

## 库雷帝亚夺还作战！

本关一开始需要保护女王，首先在女王身边布好怪物硬币，之后按上、左、右的顺序清理魔扉。之后女王开始进军，跟随女王将拦路的敌人全部消灭即可。

当女王来到终点后，魔人杜兰就会出现在起点位置。他会逐渐前往女王的所在处，一定要阻止他。魔人会在每个房间停留一段时间展开战斗，在通道中只会装逼似地缓慢移动，因此要尽量在前面的房间把他拦住。魔人的实力不用说，不过此役的表现有点呆头呆脑，玩家的目标就是把他的HP削减到60%以下，这样他就会暂时撤退。

获胜后获得破邪石，自动返回瑟比翁，与霍米隆对话后赶往传说之塔。

## 交给我吧！

本关是保护霍米隆的防卫战，场地不大，不用东奔西走，难度不算太高。干掉一开始的敌人后回收怪物硬币，把支援型的全部布在霍米隆身边，基本上就没问题了。接下来玩家只要将全部魔扉关闭就可以了，当敌军展开最后的猛攻时，把所有的有名字的敌人干掉就可以过关了。

## 没有纷争的世界

本关是和双子王的战斗。由于后面有连战，请给主人公装上远程攻击的特技或咒文。一周目时受限于玩家的能力，这一关对玩家的动作要求高于RPG要素。BOSS的动作很多，必须一一熟记再加以反击。当其HP降至80%和50%以下时还会追加新招。推荐是带上既能回复又是远程的米妮亚战斗。如果玩家有练过哈森的话就更简单了，他威力巨大的单发拳脚可以对BOSS造成重创，当两个BOSS靠得比较近的话更是有机会同时攻击到两人。由于两人共用一条血槽，如此一来等于伤害翻了一倍。

双子王是两个一起战斗，不过大部分情况下都是同时出现、同时消失、同时出招，非同时出招的情况也有，但都是练好的套路，因此熟悉之后战斗会变得十分有序，尽管敌人威力巨大，也不至于手足无措。熟悉之后无伤也并非难事，带个回复要员可保万无一失。BOSS的招式如下（游戏中BOSS出招时不会显示名称，因此下文的招式名称保留日文）：

ベギラゴン：原地起跳，站在杖上，呈十字喷射火焰。可以勇敢近身，只要躲过火焰，立刻就能攻击。

ギラグレイド＋暗のフィールド：这两招BOSS往往会一起使用。一人飞在空中高速往地上喷火，另一人蓄力放出暗系魔法。暗系魔法准备时间较长，但由于有火焰护体，基本没有攻击机会。而暗系魔法需要不断移动来躲，最后还要用翻滚才能刚好躲开。

ジバリーナ：土系魔法，发动前地面上会有巨大的黄色魔法阵，准备时间极长，但如果被击中就几乎是一击必杀。当BOSS的HP降至一半时，此招之后BOSS一定会发动合体魔法。合体魔法拥有4000的威力，肯定是即死。但只要躲到ジバリーナ造成的土墙后面即可幸免，同时还能回复或蓄气。

ふしぎなおどり：喜闻乐见的舞蹈魔法，不过BOSS的硬直超长，换远程攻击的同伴可以射到爽。一般来说就算中了也没什么关系，还能冲进去砍几刀。

魔法弹：BOSS会像玩球一样使用3种魔法弹。绿色是威力巨大的近距离魔法；红色是火系魔法弹的范围攻击，只要别靠近就没事；蓝色是冰块攻击，冰块爆裂时会放出冲击波，必须跳起躲过，而且此时BOSS会主动靠近你。换远程攻击角色可以射到爽。

缚り玉：定身魔法，BOSS早期经常使用的招式，一般后面会跟ベギラゴン和ギラグレイド，威胁不大。

メドローア：威力巨大的合体魔法，范围为全屏，只能躲在ジバリーナ造成的土墙后才能平安无事。

此役最麻烦的就是NPC的智商，个人建议只用留两个角色，一人最好是米妮亚，另一人则是近身角色，根据BOSS的出招来决定控制谁出手。当BOSS使用合体魔法时，正好回复加蓄气。

## ？？？

这一关里队友会一一变成敌人袭击过来，不过他们的HP很少，一发蓄满的魔法就能秒掉。最后将切札尔击败后发生剧情，众人回到瑟比翁，霍米隆的回复魔法效果提升。

# 黑暗世界

## 瑟比翁

首先来整备一番，如果已完成此前的相关任务，和锻冶工匠对话，武器店有新武器，任务所有新任务5、16、39。

与剧情指定的同伴对话，然后前往库雷帝亚，选择去见库雷帝亚女王，对话后前往戈尔达沙漠（D5）的旅途之门，来到光之遗迹。从光之遗迹的旅途之门就能来到黑暗世界的黑暗沙漠。

## 黑暗世界

黑暗世界不能使用鲁拉，选择里雷米多会回到光之遗迹。玩家一直要前进至黑暗浮游城后，才能在光之遗迹的旅途之门选择黑暗世界的区域。现在玩家要做的事情就是快速前往黑暗浮游城，不过路上的宝箱不要忘了拿。有两条路供玩家选择，黑暗沙漠往东、黑暗森林、黑暗峡谷、黑暗荒野，或是黑暗沙漠往西、黑暗草原、黑暗雪原、黑暗荒野，没有区别。这一路上除了最后，都没有强制战斗，注意回收路上的宝箱即可，里面有不少好东西。

黑暗沙漠：与C7的鬼火对话，可以拿到巨魔盾。

黑暗草原：与E8的鬼火对话，可以拿到羁绊石。

黑暗雪原：有天空之玉、天空之盾等一大堆好东西，不要错过！与C2的鬼火对话，可以拿到公主宝珠。

黑暗森林：天空之剑不容错过。与F2的鬼火对话，可以拿到奥利哈

尔刚。

黑暗峡谷：与E6的鬼火对话，可以拿到元气珠。

黑暗荒野：与F5的鬼火对话，可以拿到忠诚项圈。这个区域最后会遇到暗黑豹，攻击它会进入强制战斗。BOSS的能力并不强，同样是近身背后削脚攻击，不难获胜。获胜后进入其身后的旅途之门，来到了黑暗浮游城。进入之后建议回城整备。顺便回收一下黑暗世界其他没有拿到的道具。




| | |
|---|---|
| 1 | 不幸宝珠 |
| 2 | 天使的神酒 |
| 3 | 精灵石 |
| 4 | 元气珠 |
| 5 | 400元 |
| 6 | 小徽章 |

| | |
|---|---|
| 7 | 月之扇 |
| 8 | 时之水晶 |
| 9 | 脏绷带 |
| 10 | 小徽章 |
| 11 | 暗黑树木 |
| 12 | 重金属 |




| | |
|---|---|
| 1 | 大魔道宝珠 |
| 2 | 旅人宝珠 |
| 3 | 50元 |
| 4 | 黄金石 |

| | |
|---|---|
| 5 | 小徽章 |
| 6 | 小徽章 |
| 7 | 闪耀草 |




| | |
|---|---|
| 1 | 大甲壳 |
| 2 | 天空宝珠 |
| 3 | 小徽章 |
| 4 | 黄金碎片 |
| 5 | 怒火纹身 |
| 6 | 神奇粘稠物 |
| 7 | 小徽章 |
| 8 | 妖精的火种 |

| | |
|---|---|
| 9 | 小徽章 |
| 10 | 小徽章 |
| 11 | 天空之盾 |
| 12 | 寒冰双剑 |
| 13 | 地狱宝珠 |
| 14 | 不幸宝珠 |
| 15 | 般若宝珠 |




| | |
|---|---|
| 1 | 黄金石 |
| 2 | 七色茧 |
| 3 | 魔道士之杖 |
| 4 | 小徽章 |
| 5 | 小徽章 |
| 6 | 天空之剑 |

| | |
|---|---|
| 7 | 小徽章 |
| 8 | 暗之宝珠 |
| 9 | 大块化石 |
| 10 | 碧蓝宝石 |
| 11 | 小徽章 |




| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 小徽章 | | 5 | 魔术士宝珠 |
| 2 | 小徽章 | | 6 | 圣印指环 |
| 3 | 幻兽皮 | | 7 | 拔风羽 |
| 4 | 陈旧塔罗牌 | | | |




| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 星之碎片 | | 7 | 小徽章 |
| 2 | 巨人宝珠 | | 8 | 金指环 |
| 3 | 小徽章 | | 9 | 白金矿石 |
| 4 | 龙爪 | | 10 | 340元 |
| 5 | 950元 | | 11 | 破咒戒指 |
| 6 | 红宝石 | | 12 | 小徽章 |

# 黑暗浮游城

## 飘浮在黑暗中的城堡

本关只能算是最终决战前的开胃菜。目的是打倒强敌解除结界，注意F6的宝箱是宝箱怪，攻击力奇高。最后是传送带区域，玩家需要打开机关来改变传送带的方向，只要多观察一下传送带的指示方向不难通过。最后来到中间的旅途之门就能过关。另外G6、F2各有一个宝箱。

## 魔兽×魔人×魔帝×魔龙

本关是和四天王的战斗，只有4场BOSS战，顺序可以自己选。F6是死亡凯萨，C6是穆夏德，F3是大恶魔，C3是杜兰。队伍构成除了必备的回复要员外，有余力的话带上加防加攻的人，另外还要有个远程角色。个人建议是先打最难的杜兰，发现配置不对就果断退回去重新调整，除杜兰外剩下3个问题不大。非战斗状态下调查场地中央的水池可以全回复，包括世界树之叶也会回复。每场BOSS战开始前，对方都会强制取消我方的所有增益状态，必杀槽也会清空。另外请各位放心，四天王只有4个人。（笑）

## 杜兰

毫无疑问是本作剧情最强的BOSS之一。一周目游戏时除非玩家肯花时间疯狂练级，不然做不到能力压制，结果就生生把DQ玩成了黑暗之魂。记住他所有的招式再应对，是惟一的取胜之道。

**突进斩：**向前方的二连突进斩，看准时机翻滚两次可以完美躲开，之后能够还击。

**三连斩：**和突击斩有些类似，不过突击距离短，但最后会追加一次攻击。一般只在中距离使用，同样可以翻滚躲开，之后能反击。

**火龙：**远距离召唤火龙进攻，角度多变，最可怕的是正前方的火龙，站在中央偏左或偏右的位置可以躲开，不过一般都是锁定后不断左右移动配合翻滚来躲。正面的火龙也可以防御，总比硬吃要好。

**十字火龙：**只在近距离使用的招式，4道火龙呈十字状向四个方向射出。只要位置站准，在火龙射出之后就可以果断出手。

**喷火：**只在近距离使用的招式，可以翻滚躲开，之后有较多的时间还击。

**范围火焰弹：**一定范围内的火焰魔法，比较容易躲开。

**三连火焰弹：**直线范围的快速火炎弹，出招前有明显征兆，躲的时候不要慌，抓准节奏滚三下就可以无伤躲开。如果中了的话有可能被追打致死，受身时请务必往左右方向。

**火焰回旋斩：**只在近距离使用的招式，可以向外翻滚躲开。

如果玩家已经拥有一个用爪的战斗大师，这一仗会轻松不少。原因在于杜兰的突击斩、三连斩全部可以用战斗大师的瞬间回避架招，架招不仅本身威力不低，而且还能令其陷入数秒的硬直。架招的使用方法是当敌人的物理攻击命中你的瞬间时使用回避，推荐是宜早不宜晚，因为早的话就算不能架招，也能成功回避敌人的攻击。熟练掌握这一招之后，战胜杜兰的难度大幅下降。

## 死亡凯萨&穆夏德

这两个BOSS虽然行动模式大不相同，但打起来大同小异，难点在于其HP每削减1/4，就会召唤一批敌人出来助阵。如果上一批敌人还没清光就达到HP下限，那么就会继续出现新的敌人，导致场面异常混乱。由于必杀槽不能带到下一战，建议玩家在新敌人出现时就使用。

## 大恶魔

这个巨大的家伙比较光明磊落，不会召唤敌人。对付这种巨型敌人的不二法门就是近身后方修脚，但这次BOSS有好几招都能攻击到玩家，最烦的是棍棒二连扫，出招前有明显征兆，可以翻滚躲开，如果保持在其左后方，第二下一般攻击不到玩家。再就是跳起后的坐地攻击，会带来360度的冲击波，HP在50%以下时还会使用3连坐地。掌握其规律之后就只是时间问题了。

## 札拉姆的气息

和上一关比简单了很多。虽然路上有不少机关要开，但基本上就是一本道，只要按照提示打门开机关，就可以一直走到最后。本关怪物硬币掉落很多，又无须保护谁，因此难度很低。最后阶段有4个魔扉，不过一定时间后敌军就会展开最后的猛攻，安心应战即可。



## 羁绊与正义

最终战前的又一难关。本关是剧情中难度最高的一场防卫战，玩家要全力保护霍米隆。这一战的关键就是守好它，不要太在意魔扉。开战后先把正面靠前的魔扉关闭，之后就退回来全力防守，有支援型怪物硬币就布防在3个方向，位置不能离霍米隆太近，也不能太远。太远不利于玩家支援，太近则会把敌人放进来，光是擦伤都不好办。本关推荐手控切札尔，在我方怪物和敌人缠斗时，用冰河斩远距离冻住敌人，能赢得大量时间。

依次出2+2+2个魔扉后，发生剧情，霍米隆咏唱咒文失败。这时不要慌，还是专心防守。再出现4+2个魔扉后，我方援军达拉尔王、杰克将军、多多斯队长、加曼队长、森林主宰就会出现。不过不要以为这就稳了，接下来才是难点所在。按照剧情的安排，玩家只要前往这5位NPC处，他们就会退回霍米隆的身边，协助它成功发动咒文过关。但实际上此时遍地都是敌人，NPC根本没有退回来的时间，因此玩家还是要以清敌为主，不能放弃防守。等把攻过来的有名字敌人全部击破之后才算是高枕无忧。好在我方援军没有撤退的可能，所以打稳一点儿还是比较保险的。

## 全员同心

来到了最终决战，不过首先还要攻下4个房间。这里出现的敌人都比较弱，不会对玩家造成什么威胁。由于是最终决战，这里需要改变一下队伍构成。个人的推荐如下：回复要员不可少，再带一个动作快的远程攻击手，主人公建议转出招快的物理职业，泰瑞也是一个值得带上的对象。

来到最后的房间开始最终决战，这是一场二连战。首先是魔王札拉姆，其招式多为大范围的攻击，出招前有明显的范围提示，专心躲避的话不难。远距离时他拥有丰富多彩的招式，不过近身则只会使用回旋斩和三连范围魔法，前者看准时机翻滚的话可以躲开，后者只要保持移动就不会中，因此近身攻击是上佳选择，只是注意不要太贪。注意中距离下他会使用冲撞攻击，这一招看起来和回旋斩有点类似，很容易中招，不过只要记住回旋斩只会在近身时才使出就可以了。另外BOSS还能强制取消玩家的增益状态，不过此技双方硬直均等，也没有攻击力，所以并不可怕，推荐手操泰瑞多用分身，诱使BOSS使出这招。这一战总的来说不难，但一定要为下一战打好基础，因为这是二连战，一旦失败的话要回到第一战重新打过。

获胜后便是剧情的最后一战：真・魔王札拉姆。这一战的难度很高，BOSS攻击力极大，一开始很容易被打崩盘，一定要学会见招拆招，宁可慢而稳，也不能激进。最终BOSS身为巨大形态的BOSS，同样是左后方削脚最为适宜，但非常无耻的是它会使用超广范围的爆炸魔法来护身，这一招惟一的对策就是朝一个方向不断移动，看到魔法爆裂的瞬间一个回避，才能刚好无伤，只要动作稍慢就会中招。此外最终BOSS的挥爪攻击也能攻击到玩家，因此攻击时一定不能贪。和第一形态一样，BOSS也会取消玩家的增益状态，没有什么风险。

当真・魔王札拉姆的HP降至80%时，它会开始使用暗之栏，将除主人公外的随机两名队友关起来，这时主人公的身上会发光，玩家必须手动控制主人公靠近暗之栏，这样就能救出我方队友。这一招十分阴毒，如果主人公不幸被KO，就得操作惟一一名还能动的队友去救，然后再由主人公去救另外两名队友，所以很容易崩盘。因此从此刻开始，只建议玩家手操主人公，这也是我们建议主人公转为出招快的物理职业的原因。

当最终BOSS的HP在30%以下时，BOSS会抓住主人公汲取圣杯之力，以每秒999点HP的速度进行回复。此时主人公变得不能控制，而BOSS的弱点圣杯会露出来。此时玩家需要全力输出，如果能给BOSS一定数量的伤害，就可以救出主人公并令BOSS露出圣杯、陷入硬直。相反如果失败，则会受到无法回避的全体伤害。进入这一状态后，离胜利就不远了，坚持到底，就是最后的胜利。




# 通关之后

通关之后，玩家将以最终BOSS战前的状态回到瑟比翁。游戏为玩家准备了相当丰富的内容，可以说，通关才是游戏的开始。

## 多周目游戏

和前作一样，通关后玩家在标题画面的开始冒险中，选择通关存档（有★标记）开始新游戏，就可以选择进入多周目游戏“强化后重新开始冒险”。多周目游戏时，会继承存档中的以下内容：

- 全角色等级（含职业等级）
- 技能、熟练度、怪物硬币槽、霍伊米石状态、队伍等级点数
- 装备（部分除外）、道具
- 所持金钱、称号、名望值、怪物讨伐数
- 瑟比翁商店中出售的物品、时空之迷宫的完成情况
- 小徽章（用小徽章换来的与奖杯有关的装备不可继承，不过兑换用掉的小徽章会全部返回，图鉴上也会保留）

不能继承的内容包括：

- 传送点登录状态
- 入手的宝箱
- 随剧情和任务而入手的关键道具和重要装备

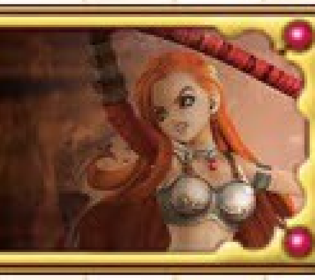
另外，每开始新一周目，全角色（含职业）都会获得额外的50点技能点，只要二周目全角色就能够学会全部技能。

## 通关后追加要素

- 追加新任务3、8、15、17。
- 可以从莉卡的旅店获得BOSS战地图，只要击破出现的BOSS，而且级别够高，回来就能拿到新的BOSS战地图。
- 宝珠店追加圣贤者宝珠、金属史莱姆王宝珠出售。
- 大地图上会出现新的强力敌人。
- 调查酒馆前的钢琴，可以改变街道的BGM。
- 与瑟比翁C5的老人对话，可以改变昼夜。
- 讨伐报告书旁边追加剧情回想处。



# 联机篇



在攻略流程的时候，玩家很早就可以进行联机模式，如果有高手带的话，可以在初期快速提升等级。不过如果只有自己的话，那么在通关之后再来进行联机模式是比较合适的选择。联机模式的进入方法是在王城里与莉卡对话。

## 基本说明

本作的联机模式实质上是若干个被称为时空迷宫的特殊关卡，这些关卡可以单人进行，也可以联机进行。单人时可以用自己的4人队伍进行，不过依然要联网才能选择。关卡的难度并不因为玩家选择单人或联机而发生改变，因此和玩家联机的难度会远远小于自己独自挑战。

时空迷宫关卡的出现条件分为两种，一是剧情/关卡完成情况，二是角色等级，满足条件后与莉卡对话即可获得。以下是全关卡出现条件（不含DLC关卡），其中的角色等级，只需任意角色的等级达到要求就行。但是如果玩家选择单人挑战，那么只有当全部角色的等级均达到要求以上时才能进行。

| 关卡名称 | 角色等级 | 奖励 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 进化迷宫 | 3 | 小徽章1～5枚 | 来到瑟比翁见过盟主后 |
| 亡者战区 | 20 | 碧蓝宝石、金色念珠、破咒戒指 | 进入伊利姆雪原后；已通过进化迷宫；任意角色20级以上 |
| 守护迷宫 | 30 | 时之水晶、大块化石、星之碎片、金块 | 传说之塔通过后；任意角色30级以上 |
| 恶鬼的秘密基地 | 30 | 领悟草、金手镯、金指环 | 传说之塔通过后；任意角色30级以上 |
| 激斗的港都 | 45 | 30000G | 恶棍总部通过后；任意角色45级以上 |
| 激斗的沙漠 | 50 | 35000G | 白色小丑巢穴通过后；任意角色50级以上 |
| 激斗的峡谷 | 50 | 40000G | 魔人祭坛通过后 |
| 激斗的高塔 | 55 | 80000G | 双子之王的房间通过后；任意角色55级以上 |
| 激斗的浮空城 | 65 | 200000G | 超越神的魔王之间通过后 |
| 邪恶骑士之间 | 40 | 银矿石、皇家徽章 | 通关后 |
| 红鬼巢穴 | 40 | 小巧鳞片、大片鳞片、金手镯 | 邪恶骑士之间通过后 |
| 恶棍总部 | 40 | 重金属、白色珍珠、力量红宝石 | 红鬼巢穴通过后 |
| 怪物之王们的战场 | 45 | 小巧骨头、怨恨宝珠、单眼镜 | 恶棍总部通过后；任意角色45级以上 |
| 白色小丑巢穴 | 45 | 万年雪、柔软的羊毛、兔子护符 | 怪物之王们的战场通过后 |
| 诸神考验之间 | 50 | 时之水晶、战斗项链 | 白色小丑巢穴通过后；任意角色50级以上 |
| 魔人祭坛 | 50 | 魔力之土、魔法树木、祈祷指环 | 诸神考验之间通过后 |
| 魔兽的地盘 | 50 | 兽皮、幻兽皮、吸引铃铛 | 魔人祭坛通过后 |
| 双子之王的房间 | 50 | 幻魔石、神奇黏稠物、巫师戒指 | 魔兽的地盘通过后 |
| 魔王之间 | 55 | 暗黑树木、天使的神酒、魔王项链 | 双子之王的房间通过后；任意角色55级以上 |
| 超越神的魔王之间 | 65 | 幻兽骨、锐利的爪、精灵指环 | 魔王之间通过后；任意角色65级以上 |
| 强者们的迷宫 | 65 | 鉴定武器、鉴定武器碎片、神秘牌（随机） | 超越神的魔王之间通过后 |

除去上面的地图外，目前游戏还以更新的方式追加了地狱帝王之间、邪恶龙王之间等5张地图。

当玩家与其他玩家进行联机游戏时，除了控制的角色之外，其他角色全部算作后备角色，只能获得50%的经验值。如果玩家选择单人进行游戏，那么和单机模式一样，队伍中的4名角色全部可以获得100%的经验值，而后备角色只有50%的经验值。增加经验值的道具和装备，仅对于控制角色和队伍角色有效，对后备角色无效。

## 鉴定武器

挑战联机模式的一大动力，就是鉴定武器。玩家通关后可以获得邪恶骑士之间的地图，只要玩家角色的等级够高，从这个地图顺着往下打，就能把新地图逐一打出来。这些BOSS战全部来自于流程中，但敌人的强度高了N个档次。不要光看等级限制，如果没有玩家配合的话，光是达到这个等级要求，进去一定会被打成狗。特别是最终BOSS的强化版，简直强得不像话。（而且打一次的时间超长，往往打不完就掉线了= =）当玩家完成了超越神的魔王之间之后，就会出现最后的地图：强者们的迷宫。这是一个由三四个版面随机构成的关卡，在里面会遭遇各种挑战，当玩家完成之后，就可以获得谜之武器的本体或碎片。

谜之武器的本体可以拿到武器店用钱鉴定，从而变成可以装备的武器，这就是所谓的鉴定武器。鉴定武器的名称一般带有"真"字，除了基本攻击力外，还随机附加3个能力，要想刷出自己想要的武器和能力，是相当考验人品的事情。而如果玩家有5个同种武器的碎片的话，可以选择复原，让其变为可以装备的武器，不过能力同样是随机的。如果对鉴定武器的能力不满意，那么可以选择分解为碎片，但一把武器只能分解为2个碎片，简直是天坑。

当玩家以联机方式完成强者们的迷宫时，作为联机奖励，必定会获得当前使用武器的1块碎片，这点还是比较厚道的。不过这并不是绝对的，有时候玩家还会获得饰品神秘牌。鉴定武器与全武器的奖杯有关，以下是全鉴定武器列表，除单手剑和拳甲外，其他武器都只有一种。

| | |
|---|---|
| 真・骑士双剑 | 真・银塔罗牌 |
| 真・骑士剑 | 真・舞姬之扇 |
| 真・雄鹰剑 | 真・深红回旋镖 |
| 真・贵公子大剑 | 真・白狼爪 |
| 真・女王斧 | 真・飞翼弓 |
| 真・皇家拳套 | 真・贤者之鞭 |
| 真・干劲拳甲 | 真・微风杖 |
| 真・圣者之矛 | 暗之一族法杖 |
| 真・正义算盘 | 真・国王之棍 |

## 神秘牌

神秘牌是强者们的迷宫的另一种奖励，它会作为鉴定武器及碎片的替代品出现。神秘牌的能力是完全随机的，玩家可以去炼金所查看。和其他饰品不同的是，神秘牌不需要依次顺序强化，而是可以选择性强化，如果是玩家不需要的能力，也可以选择分解。能附加的能力总共有43种之多，总之这又是一个天坑。

在游戏最新的更新中，可以直接从小徽章王处换到神秘牌改良版，这样就可以用读档的方法来凹自己想要的效果。不过由于强化神秘牌要很多神秘牌元素，所以还是要去线上多打才行。

## 对战

在最新的更新中，本作增加了在线对战的玩法。在这个模式中，玩家要靠怪物伙伴来攻击时空看守过关并得分。此模式下玩家就算阵亡，过10秒钟后就能复活，而且次数无限，所以过关不是问题，关键在于拿高分。此模式中玩家可以自由选择角色、职业、武器，但是玩家的强度是固定的，不会受等级、装备性能、特技、队伍技能的影响。

完成比赛后，根据玩家获得的名次，可以获得不同数量的小徽章作为奖励，就算是第4名也可以获得至少1个小徽章，这是目前赚取小徽章的最快方法。完成比赛还可以获得对战经验，级别提升后可以提升对战等级。对战等级提升后，怪物硬币槽的长度会增加，从而为对战带来便利。



此模式的诀窍在于掌握每种怪物硬币的性能。并不是只有强力的变身型才好用，如果能召唤一堆支援型怪物伙伴将BOSS围住狂殴，分数就能一路狂涨。像食人魔这种单发威力巨大的辅助型也十分好用。

# 心得篇

## 究极咒文米纳迪恩

究极咒文米纳迪恩是一个需要4人协力发动的超强技能，能够对范围内的所有敌人施以9999点的伤害。要想学会这个魔法，首先需要进行更新，之后当剧情推进到击破翼虎后，与师傅对话，任务所就会追加任务046。这个任务要求队伍中只有主人公1人，全程用迪恩系咒文击破2只杀戮机器。这个任务难度很低，不过注意从头到尾不能使用迪恩系咒文之外的攻击方式。

完成任务后即可学会米纳迪恩。单人游戏时，只要队伍中的4名角色全部蓄满了必杀槽，那么只要输入队伍连段的指令（R1+L2），即可发动米纳迪恩；联机游戏时，同样要求4名玩家全部蓄满必杀槽，这样当任意玩家输入R1+L2时，其他玩家就会看到系统的提示，如果全部玩家都输入这一指令，之后发动者再次输入R1+L2，就能发动米纳迪恩。（话虽如此，本人几十小时联机时间下来，一次都没发动过。）

尽管米纳迪恩十分华丽，但9999的伤害也没有高到哪里去，随便一个通关后出现的带名字强敌都不能秒，因此最大作用还是用来配合下面的方法练级。

## 魔物增殖法

利用这个疑似BUG的技巧，可以瞬间召唤出一大片魔物，从而轻松实现练级、刷熟练度、打素材和饰品等多个目标。此技巧在日版中一直存在，但在更新到对战模式推出后已不可用。光盘版用户如删除更新文件还可以使用，但注意低版本情况下无法读取高版本的存档。此BUG的具体步骤如下：

1. 在队伍中混入一名拥有长时间硬直的特技的角色，首选是主人公、泰瑞等人拥有的无敌技能：阿斯特隆。

2. 在任意地点手动控制该角色发动这个长时间硬直的特技。

3. 发动特技后立刻切换到其他角色，然后迅速拉开与该角色的距离。

4. 当特技的硬直时间结束后，立刻切换回换该角色，继续发动该特技。

5. 发动特技后立刻切换到其他角色，继续拉开与该角色的距离。

6. 重复2、3、4、5这个过程，直到队伍之间已经拉开相当远的距离。然后连按L2键不停换人，这时如果你切换到小地图，就会发动该角色周围的敌人（红色）正以肉眼可见的趋势疯狂增多。这时出现在你面前的是如山如海般的魔物大军。



在使用此技时要注意以下几点：

a. 此法对PSV版有效，但限于机能，同屏出现的魔物数量要少得多。

b. 此法只能召唤出事发地点能出现的全部敌人，原本不会出现的敌人依然不会出现。

c. 如果召唤出的魔物数量过多，即使是PS4也有死机的可能，请量力而行。

d. 强敌过多的话，玩家有战死的可能。请事先蓄好必杀槽，这样能起到事半功倍的效果。

此法用来刷一些珍稀素材是最方便的，另外也可以配合在拉欧荒野的岩浆地带杀皮萨罗骑士练级刷熟练度，轻松愉快。

## 暴躁怪讨伐技巧

全暴躁怪讨伐是本作最麻烦的奖杯，暴躁怪是指名字中带暴躁字样的版本，可以直接在地图上看到它的名字。暴躁怪的出现条件是在同一个地图上击破一定数量的原版敌人，这样暴躁怪就会随机刷新于原版敌人分布的地点。如果是普通的杂鱼，那么大概击破20个即可，有名字的强敌则需要干掉3个以上。在退出地图后击破数会降少若干，因此推荐是不出图直接开刷。暴躁怪麻烦的地方在于出现的位置不定，经常是出现了但找不到，这时玩家只能仔细搜索地图了。如果还是找不到，可以退出后返回寻找。

追求全暴躁版击破的话，建议是数种魔物同时进行，这样效率会高不少。活用魔物增殖法会轻松不少，是否已讨伐暴躁版可以在战历→怪物的右上角查看。

## 练功心得

和历代一样，打金属史莱姆系敌人是升级的不二法门，不过本作由于追加了联机迷宫，因此有了更快更好的练级方法。当任意角色达到20级后，可以去莉卡的旅店挑战亡者战区，在这里可以快速练到30级。有条件的玩家可以在线上蹭30级之后的地图，没条件的玩家请先通关。

通关后请去拉欧荒野的岩浆地带。这里会出现很多皮萨罗骑士，每只有2万多经验。最好的方法是用双手杖贤者的暗魔法，两到三发可秒1只，而且熟练度成长巨快无比。在这里可以练到55级。任意角色55级后可以去莉卡的旅店挑战激斗的高塔，一场100万经验，在这里玩家可以一直练到99级。玩家每天完成一场联机战斗，还会获得一个增加经验值的元气珠，不要忘记哦。

本作提升熟练度是相当痛苦的事情，最快的办法还是去干掉皮萨罗骑士，不过官方经常会举办一些在线活动，例如两倍熟练度等等，时间往往是周末。建议玩家等到这个机会时再来努力练级。

# 资料篇

## 全怪物讨伐兼掉落列表

本表以战历→怪物的类别顺为准，不包含DLC敌人。DLC敌人出现于类别顺的最后，不影响本表使用。

| 编号 | 怪物名 | 掉落道具1 | 掉落道具2 | 暴躁版 | 出现地点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 史莱姆 | 史莱姆果冻 | 顶级盐 | 有 | 格里涅草原 |
| 2 | 绒绒鸭 | 绒毛皮 | 兽皮 | 有 | 格里涅草原 |
| 3 | 条纹猫 | 猫砂 | 兽皮 | 有 | 格里涅草原、奥伦加之战 |
| 4 | 魔萌 | 白色珍珠 | 美味的鲜乳 | 有 | 格里涅草原、奥伦加之战 |
| 5 | 多拉奇 | 蝙蝠翅膀 | 马粪 | 有 | 格里涅草原 |
| 6 | 史莱姆骑士 | 铁矿石 | 史莱姆耳环 | 有 | 格里涅草原、奥伦加之战 |
| 7 | 骸骨 | 美味的鲜乳 | 铁钉 | 有 | 戈尔达沙漠、杰瓦尔之战、奥伦加之战 |
| 8 | 木乃伊男 | 脏绷带 | 麻线 | 有 | 戈尔达沙漠、杰瓦尔之战 |
| 9 | 厘厘普小人 | 蛇蜕 | 金指环 | 有 | 杰瓦尔之战 |
| 10 | 史莱姆贝斯 | 史莱姆果冻 | 顶级盐 | 有 | 戈尔达沙漠 |
| 11 | 泥人偶 | 蛤蟆油 | 魔力之土 | 有 | 戈尔达沙漠、杰瓦尔之战 |
| 12 | 鬼魂 | 妖异草 | 金手镯 | 有 | 戈尔达沙漠 |
| 13 | 燃烧鬼魂 | 红眼石 | 铁钉 | 有 | 戈尔达沙漠、杰瓦尔之战 |
| 14 | 笑面岩 | 熔岩碎片 | 研磨砂 | 有 | 戈尔达沙漠 |
| 15 | 烈焰怪 | 热呼呼的石头 | 力量坠饰 | 有 | 戈尔达沙漠、杰瓦尔之战 |
| 16 | 云雾怪 | 妖异草 | 疾风戒指 | 有 | 戈尔达沙漠 |
| 17 | 巨像兵 | 镜之石 | 海德拉腰带 | 有 | 戈尔达沙漠、杰瓦尔之战 |
| 18 | 泥手 | 神奇黏稠物 | 小块化石 | 有 | 戈尔达沙漠、魔族森林之战 |
| 19 | 无赖汉 | 白色珍珠 | 金色念珠 | 有 | 杰瓦尔之战、洛萨斯森林地带 |
| 20 | 金属猎人 | 银矿石 | 守护坠饰 | 有 | 格里涅草原、洛萨斯森林地带、魔族森林之战 |
| 21 | 甲胄骑士 | 碧蓝宝石 | 铁矿石 | 有 | 杰瓦尔之战 |

| 编号 | 怪物名 | 掉落道具1 | 掉落道具2 | 暴躁版 | 出现地点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 | 泡沫史莱姆 | 绿苔 | 毒毒淤泥 | 有 | 洛萨斯森林地带、魔族森林之战 |
| 23 | 大木锤 | 绒毛皮 | 结实的树枝 | 有 | 洛萨斯森林地带、魔族森林之战 |
| 24 | 塔霍多拉奇 | 蝙蝠翅膀 | 知识眼镜 | 有 | 洛萨斯森林地带、奥伦加之战 |
| 25 | 史莱姆（合体） | 顶级盐 | 史莱姆果冻 | 无 | 洛萨斯森林地带 |
| 26 | 史莱姆王 | 史莱姆果冻 | 百折不挠之心 | 有 | 洛萨斯森林地带、魔族森林之战 |
| 27 | 游荡鬼魂 | 柔韧树枝 | 妖异草 | 有 | 洛萨斯森林地带 |
| 28 | 腐烂尸体 | 锐利的爪 | 脏绷带 | 有 | 洛萨斯森林地带、魔族森林之战 |
| 29 | 魔术士 | 木绵草 | 蝴蝶翅膀 | 有 | 魔族森林之战 |
| 30 | 魔王宝宝 | 蛇蜕 | 蝙蝠翅膀 | 有 | 魔族森林之战 |
| 31 | 粉红魔萌 | 花蜜 | 兔子护符 | 有 | 魔族森林之战 |
| 32 | 毒箭斗篷客 | 马粪 | 破毒戒指 | 有 | 魔族森林之战 |
| 33 | 可疑阴影 | 夜之幕 | 魔力之土 | 有 | 魔族森林之战 |
| 34 | 恶作剧鬼魂 | 彩虹色的布片 | 蛤蟆油 | 有 | 魔族森林之战、大峡谷（北）之战、库雷帝亚之战 |
| 35 | 食人箱 | 黄金石 | – | 无 | 杰瓦尔之战、魔族森林之战 |
| 36 | 人面树 | 结实的树枝 | 妖精首饰 | 有 | 魔族森林之战 |
| 37 | 巨岩怪 | – | – | 无 | 魔族森林、传说之塔 |
| 38 | 奇美拉 | 拔风羽 | 闪避草 | 有 | 洛萨斯森林地带、库雷帝亚之战 |
| 39 | 霍伊米史莱姆 | 净化之水 | 木绵草 | 有 | 洛萨斯森林地带、库雷帝亚之战、奥伦加之战 |
| 40 | 彷徨甲胄 | 铁矿石 | 守护红宝石 | 有 | 洛萨斯森林地带、库雷帝亚之战 |
| 41 | 金属史莱姆 | 金属碎片 | 史莱姆果冻 | 无 | 格里涅草原、戈尔达沙漠、洛萨斯森林地带、亚玛尔峡谷、伊利姆雪原、拉欧荒野 |
| 42 | 笑面口袋 | 蓝眼石 | 蛇蜕 | 有 | 库雷帝亚之战 |
| 43 | 祈祷士 | 领悟草 | 美丽蘑菇 | 有 | 库雷帝亚之战 |
| 44 | 大铁锤 | 兽皮 | 力量坠饰 | 有 | 库雷帝亚之战 |
| 45 | 麻痹水母 | 大贝壳 | 清醒戒指 | 有 | 库雷帝亚之战 |
| 46 | 傀儡人偶 | 黑珍珠 | 结实的树枝 | 有 | 拉欧荒野、黑暗沙漠、瑟比翁之战 |
| 47 | 地狱鬼魂 | 黑珍珠 | 蛤蟆油 | 有 | 拉欧荒野、黑暗沙漠 |
| 48 | 条纹咪 | 利齿 | 猫砂 | 有 | 拉欧荒野、黑暗草原 |
| 49 | 杀人豹 | 利齿 | 流星手环 | 有 | 拉欧荒野、格里涅草原、大峡谷（北）之战 |
| 50 | 死灵骑士 | 小巧骨头 | 铁钉 | 有 | 亚玛尔峡谷、大峡谷（北）之战 |
| 51 | 鸭嘴怪 | 柔软的羊毛 | 锐利的爪 | 有 | 亚玛尔峡谷、奥伦加之战 |
| 52 | 干尸 | 暗黑树木 | 脏绷带 | 有 | 亚玛尔峡谷、大峡谷（北）之战 |
| 53 | 炸弹岩 | 熔岩碎片 | 美加恩特手环 | 有 | 亚玛尔峡谷 |
| 54 | 鹰人 | 拔风羽 | 蝙蝠翅膀 | 有 | 亚玛尔峡谷、大峡谷（北）之战 |
| 55 | 白骨骑士 | 夜之幕 | 圣印指环 | 有 | 亚玛尔峡谷 |
| 56 | 战斗恐龙 | 小巧鳞片 | 能量腰带 | 有 | 亚玛尔峡谷 |
| 57 | 热云怪 | 精灵石 | 热呼呼的石头 | 有 | 亚玛尔峡谷 |
| 58 | 食人魔 | 葡萄精华 | 力量指环 | 有 | 亚玛尔峡谷 |
| 59 | 迷你恶魔 | 小块化石 | 蝴蝶翅膀 | 有 | 大峡谷（北）之战、灵峰雷根之战 |
| 60 | 条纹喵 | 锐利的爪 | 吸引铃铛 | 有 | 大峡谷（北）之战、伊利姆雪原 |
| 61 | 狩猎小恶魔 | 天籁之蜜 | 花蜜 | 有 | 大峡谷（南）之战 |
| 62 | 法师奇美拉 | 闪避草 | 博爱指环 | 有 | 大峡谷（北）之战 |
| 63 | 树怪 | 暗黑树木 | 生命项链 | 有 | 大峡谷（北）之战 |
| 64 | 巨角兽人 | 红眼石 | 怒火纹身 | 有 | 拉欧荒野 |
| 65 | 恶魔骑士 | 银矿石 | 皇家徽章 | 有 | 大峡谷（北）之战、戈尔达沙漠、瑟比翁之战 |
| 66 | 龙 | 龙皮 | 龙之护符 | 有 | 拉欧荒野、大峡谷（南）之战 |
| 67 | 会动的石像 | 镜之石 | 腌菜石 | 有 | 大峡谷（南）之战 |
| 68 | 云巨人 | 魔法树木 | 祈祷指环 | 有 | 库雷帝亚之战、大峡谷（北）之战 |
| 69 | 多臂狮 | 魔兽原骨 | 利齿 | 有 | 大峡谷（北）之战、黑暗雪原 |
| 70 | 剧毒僵尸 | 蓝眼石 | 毒毒淤泥 | 有 | 伊利姆雪原、灵峰雷根之战 |
| 71 | 暴雪怪 | 冰的结晶 | 生命指环 | 有 | 伊利姆雪原、灵峰雷根之战 |
| 72 | 霜云怪 | 白色珍珠 | 冰的结晶 | 有 | 伊利姆雪原、灵峰雷根之战 |
| 73 | 白银恶魔 | 雷鸣珠 | 绒毛皮 | 有 | 伊利姆雪原、灵峰雷根之战 |
| 74 | 蜥蜴人 | 碧蓝宝石 | 小巧鳞片 | 有 | 伊利姆雪原、灵峰雷根之战 |
| 75 | 杀戮机器 | 雨露之丝 | 镜之石 | 有 | 伊利姆雪原、灵峰雷根之战 |
| 76 | 会动的冰像 | 冰的结晶 | – | 无 | 伊利姆雪原 |
| 77 | 流浪金属史莱姆 | 金属碎片 | 幸福靴子 | 无 | 伊利姆雪原、拉欧荒野、黑暗森林、黑暗峡谷、黑暗荒野、黑暗雪原、黑暗草原 |
| 78 | 蓝龙 | 龙皮 | 大地龙玉 | 有 | 伊利姆雪原 |
| 79 | 法师绒绒鸭 | 魔兽皮 | 锐利的爪 | 有 | 灵峰雷根之战、黑暗草原 |
| 80 | 阴影 | 幻魔石 | 夜之幕 | 有 | 灵峰雷根之战 |
| 81 | 金属骑士 | 重金属 | 铁矿石 | 有 | 灵峰雷根之战、黑暗草原 |
| 82 | 哀叹亡灵 | 天籁之蜜 | 单眼镜 | 有 | 灵峰雷根之战 |
| 83 | 雪怪 | 柔软的羊毛 | 万年雪 | 有 | 伊利姆雪原、灵峰雷根之战 |
| 84 | 沉默鹫狮 | 锐利的爪 | 破幻戒指 | 有 | 灵峰雷根之战 |
| 85 | 地狱猛将 | 小巧骨头 | 破咒戒指 | 有 | 灵峰雷根之战 |
| 86 | 宝箱怪 | 银块 | – | 无 | 大峡谷（北）之战、瑟比翁之战 |
| 87 | 食人魔头目 | 绒毛皮 | – | 有 | 洛萨斯森林地带、奥伦加之战 |
| 88 | 多拉奇玛 | 天籁之蜜 | 闪避草 | 有 | 黑暗森林、瑟比翁之战 |
| 89 | 妖术士 | 幻魔石 | 蝙蝠翅膀 | 有 | 大峡谷（北）之战、黑暗荒野、瑟比翁之战 |
| 90 | 石头人 | 精灵石 | 腌菜石 | 有 | 戈尔达沙漠、黑暗荒野、瑟比翁之战 |
| 91 | 歼灭者 | 重金属 | 力量红宝石 | 有 | 瑟比翁之战 |
| 92 | 上级恶魔 | 魔兽原角 | 魔兽皮 | 有 | 格里涅草原、瑟比翁之战 |
| 93 | 龙战士 | 龙的原角 | 大贝壳 | 有 | 黑暗雪原、瑟比翁之战 |
| 94 | 巴尔札克 | 领悟草 | 金手镯 | 有 | 大峡谷（南）之战 |
| 95 | 阴影骑士 | 黑珍珠 | 马粪 | 有 | 黑暗草原、黑暗沙漠、黑暗森林、黑暗荒野、黑暗雪原、黑暗峡谷、传说之塔（下层）之战 |
| 96 | 舞蹈宝石 | 碧蓝宝石 | 红宝石 | 有 | 瑟比翁之战、传说之塔（下层）之战 |
| 97 | 贝霍玛史莱姆 | 蛤蟆油 | 净化之水 | 有 | 瑟比翁之战、传说之塔（下层）之战 |
| 98 | 地狱甲胄 | 雷鸣珠 | 银矿石 | 有 | 瑟比翁之战、传说之塔（下层）之战 |
| 99 | 行尸 | 脏绷带 | 破毒戒指 | 有 | 瑟比翁之战、传说之塔（下层）之战 |
| 100 | 美加扎尔岩 | 红宝石 | 净化之水 | 有 | 黑暗沙漠 |
| 101 | 鬼棍棒 | 龙皮 | 大片鳞片 | 有 | 黑暗峡谷 |
| 102 | 史莱姆贝霍玛曾 | 丝绸草 | 超级戒指 | 有 | 黑暗草原、瑟比翁之战 |
| 103 | 沙漠鬼魂 | 大仙人掌 | 研磨砂 | 有 | 拉欧荒野 |
| 104 | 龙佣兵 | 利齿 | 海魔眼罩 | 有 | 格里涅草原、瑟比翁之战、传说之塔（下层）之战 |
| 105 | 黑色恰克 | 妖精的火种 | 柔韧树枝 | 有 | 黑暗森林、传说之塔（下层）之战 |
| 106 | 石像兵 | 拔风羽 | 博爱指环 | 有 | 黑暗峡谷、传说之塔（上层）之战 |
| 107 | 黄金人 | 金块 | 黄金石 | 有 | 拉欧荒野、传说之塔（下层）之战 |
| 108 | 杀戮机器2 | 大甲壳 | 雨露之丝 | 有 | 黑暗雪原、传说之塔（上层）之战 |
| 109 | 神灯魔人 | 魔力之土 | 魔王项链 | 有 | 传说之塔（下层）之战、传说之塔（上层）之战 |
| 110 | 地狱斗士 | 魔兽原角 | 单眼镜 | 有 | 亚玛尔峡谷、传说之塔（下层）之战、传说之塔（上层）之战 |
| 111 | 模仿怪 | 妖精的火种 | 镜之石 | 有 | 传说之塔（下层）之战 |
| 112 | 死神贵族 | 夜之幕 | 圣印指环 | 有 | 大峡谷（南）之战、黑暗峡谷、传说之塔（下层）之战 |
| 113 | 白色猎豹 | 白色珍珠 | 流星手环 | 有 | 传说之塔（上层）之战 |
| 114 | 明星奇美拉 | 闪耀草 | 闪避草 | 有 | 传说之塔（上层）之战 |
| 115 | 邪恶苍鹰 | 小巧骨头 | 破幻戒指 | 有 | 黑暗荒野、传说之塔（上层）之战 |
| 116 | 魔王的从者 | 大根骨头 | 碧蓝宝石 | 有 | 拉欧荒野、黑暗森林 |
| 117 | 玛波雷纳 | 妖精绵花 | 彩虹色的布片 | 有 | 黑暗草原 |
| 118 | 血腥干尸 | 幻魔石 | 脏绷带 | 有 | 黑暗沙漠 |
| 119 | 杀人铠甲 | 白金矿石 | 红宝石 | 有 | 黑暗森林 |
| 120 | 长老树 | 闪光树汁 | 妖精首饰 | 有 | 洛萨斯森林地带、黑暗森林 |
| 121 | 癸干忒斯 | 魔法树木 | 战斗项链 | 有 | 黑暗沙漠 |
| 122 | 翼虎 | 魔兽皮 | 疾风戒指 | 有 | 黑暗草原 |
| 123 | 血手 | 大块化石 | 神奇黏稠物 | 有 | 黑暗草原 |
| 124 | 红色弓手 | 红宝石 | 红眼石 | 有 | 黑暗森林 |
| 125 | 死亡追踪者 | 葡萄精华 | 顶级盐 | 有 | 黑暗沙漠 |
| 126 | 高跳骑士 | 大片鳞片 | 守护红宝石 | 有 | 伊利姆雪原、黑暗森林 |
| 127 | 恐怖鬼魂 | 魔镀矿石 | 美丽蘑菇 | 有 | 黑暗沙漠 |
| 128 | 潘多拉盒 | 金属碎片 | – | 无 | 黑暗浮空城、传说之塔（下层）之战 |
| 129 | 战斧龙 | 龙的原角 | 龙皮 | 有 | 黑暗峡谷 |
| 130 | 恶魔领主 | 雷鸣珠 | 美加恩特手环 | 有 | 拉欧荒野 |
| 131 | 杀戮魔神 | 雨露之丝 | 加速齿轮 | 有 | 黑暗雪原 |
| 132 | 死神骑士 | 白金矿石 | 皇家徽章 | 有 | 黑暗峡谷 |
| 133 | 大魔神 | 精灵石 | 海德拉腰带 | 有 | 黑暗草原 |
| 134 | 暴风食人魔 | 拳头菇 | 力量红宝石 | 有 | 黑暗峡谷 |
| 135 | 大骷髅骑兵 | 魔兽原骨 | 大根骨头 | 有 | 黑暗雪原 |
| 136 | 死亡牧师 | 圣者之灰 | 魔王项链 | 有 | 黑暗雪原 |
| 137 | 食尸鬼 | 黑珍珠 | 大甲壳 | 有 | 洛萨斯森林地带、黑暗峡谷、黑暗森林、黑暗沙漠、黑暗荒野、黑暗雪原 |
| 138 | 德尔玛之影 | 幻魔石 | 暗黑树木 | 有 | 戈尔达沙漠 |
| 139 | 疯狂彩虹 | 七色茧 | 彩虹色的布片 | 有 | 格里涅草原 |
| 140 | 红龙 | 龙的原角 | 龙之护符 | 有 | 亚玛尔峡谷、黑暗沙漠 |
| 141 | 大树懒 | 柔软的羊毛 | 兔子护符 | 有 | 伊利姆雪原、黑暗雪原 |
| 142 | 暗黑豹 | 猫砂 | 吸引铃铛 | 有 | 黑暗沙漠 |
| 143 | TypeG | 魔镀矿石 | 红眼石 | 有 | 黑暗荒野 |
| 144 | 大恶魔 | 幻兽皮 | 大片鳞片 | 有 | 格里涅草原 |
| 145 | 撕裂兽 | 幻兽骨 | 兽皮 | 有 | 黑暗峡谷 |
| 146 | 帕祖祖 | 雷鸣珠 | 巫师戒指 | 有 | 伊利姆雪原 |
| 147 | 贝利亚 | 时之水晶 | 金色念珠 | 有 | 黑暗森林 |
| 148 | 阿特拉斯 | 葡萄精华 | 战斗项链 | 有 | 格里涅草原 |
| 149 | 皮萨罗骑士 | 天使的神酒 | 维纳斯之泪 | 有 | 拉欧荒野 |
| 150 | 鬼王 | 怨恨宝珠 | 圣者之灰 | 有 | 拉欧荒野、黑暗荒野 |
| 151 | 黑斑翼兽 | 幻兽皮 | 魔兽皮 | 有 | 戈尔达沙漠 |
| 152 | 狮王 | – | – | 无 | 激斗的高塔 |
| 153 | 白骨斗士 | 怨恨宝珠 | 大根骨头 | 有 | 亚玛尔峡谷 |
| 154 | 神灯魔王 | 魔力之土 | 精灵指环 | 有 | 戈尔达沙漠 |
| 155 | 食人魔之王 | 拳头菇 | 力量指环 | 有 | 洛萨斯森林地带 |
| 156 | 死亡凯萨 | 魔兽原角 | 海魔眼罩 | 有 | 黑暗森林 |
| 157 | 绯红杀戮者 | 奥利哈尔刚 | 魔镀矿石 | 有 | 伊利姆雪原 |
| 158 | 贾拉米斯 | – | – | 无 | 激斗的浮空城 |
| 159 | 撒旦将军 | 葡萄精华 | 忠诚项圈 | 有 | 黑暗草原 |
| 160 | 金属史莱姆王 | 重金属 | 金属碎片 | 无 | 黑暗雪原、黑暗森林、黑暗峡谷、黑暗荒野、黑暗草原 |

| 编号 | 怪物名 | 掉落道具1 | 掉落道具2 | 暴躁版 | 出现地点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 161 | 费尔诺克王 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 162 | 莫利亚斯王 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 163 | 长舌男 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 164 | 巨龙 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 165 | 达拉尔王 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 166 | 瑟比翁王 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 167 | 穆夏德 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 168 | 杜兰 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 169 | 魔王札拉姆 | – | – | 无 | 剧情BOSS |
| 170 | 真・魔王札拉姆 | – | – | 无 | 剧情BOSS |

注：史莱姆（合体）出现于洛萨斯森林地带左上方的大片区域，一般位于某个路口处。外表是最普通的蓝色史莱姆，这里没有普通的蓝色史莱姆，因此只要看到就一定是。8个这样的史莱姆就能合体为一个大史莱姆，但只要打死一只小的即可登录于图鉴之上。

# 全怪物同伴列表

本表以战历→怪物伙伴的类别顺为准。只要打倒与名称对应的怪物，就有几率出现怪物硬币，获得硬币即可填上图鉴。部分怪物的硬币掉落率相当感人。

| 编号 | 名称 | 类别 |
|---|---|---|
| 1 | 史莱姆 | 变身 |
| 2 | 绒绒鸭 | 变身 |
| 3 | 条纹猫 | 辅助 |
| 4 | 魔萌 | 辅助 |
| 5 | 多拉奇 | 辅助 |
| 6 | 史莱姆骑士 | 变身 |
| 7 | 骸骨 | 支援 |
| 8 | 木乃伊男 | 支援 |
| 9 | 厘厘普小人 | 支援 |
| 10 | 史莱姆贝斯 | 变身 |
| 11 | 泥人偶 | 支援 |
| 12 | 鬼魂 | 辅助 |
| 13 | 燃烧鬼魂 | 辅助 |
| 14 | 笑面岩 | 辅助 |
| 15 | 烈焰怪 | 辅助 |
| 16 | 云雾怪 | 变身 |
| 17 | 巨像兵 | 变身 |
| 18 | 泥手 | 辅助 |
| 19 | 无赖汉 | 支援 |
| 20 | 金属猎人 | 变身 |
| 21 | 甲胄骑士 | 变身 |
| 22 | 泡沫史莱姆 | 辅助 |
| 23 | 大木锤 | 辅助 |
| 24 | 塔霍多拉奇 | 辅助 |
| 25 | 史莱姆王 | 支援 |
| 26 | 游荡鬼魂 | 辅助 |
| 27 | 腐烂尸体 | 支援 |
| 28 | 魔术士 | 变身 |
| 29 | 魔王宝宝 | 辅助 |
| 30 | 粉红魔萌 | 辅助 |
| 31 | 毒箭斗篷客 | 支援 |
| 32 | 可疑阴影 | 辅助 |
| 33 | 恶作剧鬼魂 | 辅助 |
| 34 | 食人箱 | 辅助 |
| 35 | 人面树 | 支援 |
| 36 | 奇美拉 | 变身 |
| 37 | 霍伊米史莱姆 | 辅助 |
| 38 | 彷徨甲胄 | 支援 |
| 39 | 笑面口袋 | 辅助 |
| 40 | 祈祷士 | 变身 |
| 41 | 大铁锤 | 辅助 |
| 42 | 麻痹水母 | 辅助 |
| 43 | 傀儡人偶 | 支援 |
| 44 | 地狱鬼魂 | 辅助 |
| 45 | 条纹咪 | 辅助 |
| 46 | 杀人豹 | 变身 |
| 47 | 死灵骑士 | 支援 |
| 48 | 鸭嘴怪 | 变身 |
| 49 | 干尸 | 支援 |
| 50 | 炸弹岩 | 辅助 |
| 51 | 鹰人 | 支援 |
| 52 | 白骨骑士 | 变身 |

| 编号 | 名称 | 类别 |
|---|---|---|
| 53 | 战斗恐龙 | 变身 |
| 54 | 热云怪 | 变身 |
| 55 | 食人魔 | 辅助 |
| 56 | 迷你恶魔 | 辅助 |
| 57 | 条纹喵 | 辅助 |
| 58 | 狩猎小恶魔 | 支援 |
| 59 | 法师奇美拉 | 变身 |
| 60 | 树怪 | 支援 |
| 61 | 巨角兽人 | 支援 |
| 62 | 恶魔骑士 | 变身 |
| 63 | 云巨人 | 变身 |
| 64 | 多臂狮 | 辅助 |
| 65 | 剧毒僵尸 | 支援 |
| 66 | 暴雪怪 | 辅助 |
| 67 | 霜云怪 | 变身 |
| 68 | 白银恶魔 | 变身 |
| 69 | 蜥蜴人 | 支援 |
| 70 | 杀戮机器 | 变身 |
| 71 | 法师绒绒鸭 | 变身 |
| 72 | 阴影 | 辅助 |
| 73 | 金属骑士 | 变身 |
| 74 | 哀叹亡灵 | 支援 |
| 75 | 雪怪 | 变身 |
| 76 | 沉默鹫狮 | 支援 |
| 77 | 地狱猛将 | 支援 |
| 78 | 宝箱 | 辅助 |
| 79 | 食人魔头目 | 辅助 |
| 80 | 多拉奇玛 | 辅助 |
| 81 | 妖术士 | 变身 |
| 82 | 石头人 | 变身 |
| 83 | 歼灭者 | 支援 |
| 84 | 上级恶魔 | 变身 |
| 85 | 龙战士 | 支援 |
| 86 | 阴影骑士 | 支援 |
| 87 | 舞蹈宝石 | 辅助 |
| 88 | 贝霍玛史莱姆 | 辅助 |
| 89 | 地狱甲胄 | 支援 |
| 90 | 行尸 | 支援 |
| 91 | 美加扎尔岩 | 辅助 |
| 92 | 史莱姆贝霍玛曾 | 支援 |
| 93 | 沙漠鬼魂 | 变身 |
| 94 | 龙佣兵 | 变身 |
| 95 | 黑色恰克 | 辅助 |
| 96 | 石像兵 | 支援 |
| 97 | 黄金人 | 变身 |
| 98 | 杀戮机器2 | 支援 |
| 99 | 神灯魔人 | 变身 |
| 100 | 地狱斗士 | 支援 |
| 101 | 死神贵族 | 变身 |
| 102 | 白色猎豹 | 变身 |
| 103 | 明星奇美拉 | 变身 |
| 104 | 邪恶苍鹰 | 支援 |

| 编号 | 名称 | 类别 |
|---|---|---|
| 105 | 魔王的从者 | 支援 |
| 106 | 玛波雷纳 | 辅助 |
| 107 | 血腥干尸 | 支援 |
| 108 | 杀人铠甲 | 支援 |
| 109 | 长老树 | 支援 |
| 110 | 血手 | 辅助 |
| 111 | 红色弓手 | 支援 |
| 112 | 死亡追踪者 | 支援 |
| 113 | 高跳骑士 | 支援 |
| 114 | 恐怖鬼魂 | 辅助 |
| 115 | 潘多拉盒 | 辅助 |
| 116 | 战斧龙 | 变身 |
| 117 | 恶魔领主 | 变身 |
| 118 | 杀戮魔神 | 支援 |
| 119 | 死神骑士 | 变身 |
| 120 | 暴风食人魔 | 辅助 |
| 121 | 大骷髅骑兵 | 变身 |

| 编号 | 名称 | 类别 |
|---|---|---|
| 122 | 死亡牧师 | 支援 |
| 123 | 食尸鬼 | 支援 |
| 124 | 德尔玛之影 | 辅助 |
| 125 | 疯狂彩虹 | 支援 |
| 126 | 大树懒 | 变身 |
| 127 | TypeG | 变身 |
| 128 | 撕裂兽 | 辅助 |
| 129 | 帕祖祖 | 变身 |
| 130 | 贝利亚 | 变身 |
| 131 | 皮萨罗骑士 | 支援 |
| 132 | 鬼王 | 支援 |
| 133 | 白骨斗士 | 支援 |
| 134 | 神灯魔王 | 变身 |
| 135 | 食人魔之王 | 辅助 |
| 136 | 死亡凯萨 | 支援 |
| 137 | 绯红杀戮者 | 支援 |
| 138 | 撒旦将军 | 变身 |

全怪物硬币里，最麻烦的当属3种宝箱怪对应的硬币，因为数量太少而且掉率感人。下面专门介绍一下：

食人箱：推荐去魔族森林像迷宫一样的区域，在D6的死胡同里必定有一个宝箱怪。初次进入时需要传送一下，之后只要简单地退回大地图再进就可以直接出现在这个区域，但掉率极为感人。

宝箱怪：推荐是去大峡谷（北）之战，这个地图上分布着10个宝箱（具体如图），每个都有可能变为宝箱怪。每次进入地图后就满场搜索一遍，没有的话就退回大地图再来。

潘多拉盒：推荐是去传说之塔（中层）之战，进入之后马上往回走，一路下塔，每层中间房间都会有一个宝箱，每个都有几率变为潘多拉盒。




# 全饰品列表

本表以战历→饰品的类别顺为准。

部分饰品在剧情、宝箱、任务中可以获得，为节省篇幅下表只列出可反复获得的交换和掉落方法。

表中的小徽章一列，表示需要多少枚小徽章才能从徽章王处换得，–表示徽章王没有该饰品。掉落一列中，只有两个饰品是没有掉落的。

| 编号 | 名称 | 初期效果 | 小徽章 | 掉落 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 史莱姆耳环 | 霍米隆出现率+20.0% | 2枚 | 史莱姆骑士 |
| 2 | 吸引铃铛 | 吸引敌人+10 | 2枚 | 条纹喵 |
| 3 | 金指环 | 守备力+2 | 2枚 | 厘厘普小人 |
| 4 | 金手镯 | 防御成功时伤害减少量+10.0% | 2枚 | 鬼魂 |
| 5 | 金色念珠 | 受到致命攻击时的生存率+20.0% | 3枚 | 无赖汉 |

| 编号 | 名称 | 初期效果 | 小徽章 | 掉落 |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 怒火纹身 | MP不会自动回复但伤害增加 | 3枚 | 巨角兽人 |
| 7 | 疾风戒指 | 移动变慢效果减少+50.0% | 3枚 | 云雾怪 |
| 8 | 海德拉腰带 | 地震・大吼防御率+50.0% | 5枚 | 大魔神、巨像兵 |
| 9 | 守护坠饰 | 受到攻击时不会出现硬直 | 5枚 | 金属猎人 |
| 10 | 力量坠饰 | 必杀技伤害+10.0% | 5枚 | 烈焰怪、大铁锤 |
| 11 | 百折不挠之心 | 死亡后直接复活的几率+5.0% | 6枚 | 史莱姆王 |
| 12 | 知识眼镜 | 守备力上升的效果增加+20.0% | 6枚 | 塔霍多拉奇 |
| 13 | 兔子护符 | 冰结时间减少+40.0% | 6枚 | 粉红魔萌、大树懒 |
| 14 | 妖精首饰 | 跳舞效果减少+40.0% | 6枚 | 人面树、长老树 |
| 15 | 清醒戒指 | 睡眠时间短缩+40.0% | 6枚 | 麻痹水母 |
| 16 | 博爱指环 | 封印时间短缩+40.0% | 6枚 | 法师奇美拉、石像兵 |
| 17 | 破毒戒指 | 毒伤害减少+40.0% | 6枚 | 毒箭斗篷客、行尸 |
| 18 | 破咒戒指 | 诅咒时间减少+40.0% | 6枚 | 地狱猛将 |
| 19 | 破幻戒指 | 幻惑时间减少+40.0% | 6枚 | 邪恶苍鹰、沉默鹫狮 |
| 20 | 圣印指环 | 即死防御率+50.0% | 6枚 | 白骨骑士、死神贵族 |
| 21 | 守护红宝石 | 所受伤害完全无效率+3.0% | 10枚 | 彷徨甲胄、高跳骑士 |
| 22 | 力量红宝石 | 会心伤害增加+10.0% | 10枚 | 歼灭者 |
| 23 | 流星手环 | 消费MP上升但特技蓄力时间减少+50.0% | 10枚 | 杀人豹、白色猎豹 |
| 24 | 能量腰带 | 对敌弱点的伤害+12.0% | 10枚 | 战斗恐龙 |
| 25 | 生命指环 | HP自动回复+3 | 10枚 | 暴雪怪 |
| 26 | 生命项链 | 使用世界树之叶时零消费率+10.0% | 10枚 | 树怪 |
| 27 | 单眼镜 | 咒文暴走率+7.0% | 20枚 | 哀叹亡灵 |
| 28 | 力量指环 | 攻击力上升的效果增加25.0% | 20枚 | 食人魔、食人魔之王 |
| 29 | 祈祷指环 | MP自动回复+1 | 20枚 | 云巨人 |
| 30 | 美加恩特手环 | 死亡时发动美加恩特 | – | 炸弹岩、恶魔领主 |
| 31 | 龙之护符 | 咒文耐性+15.0% | 10枚 | 龙 |
| 32 | 皇家徽章 | 吐息耐性+15.0% | 10枚 | 死神骑士、恶魔骑士 |
| 33 | 超级戒指 | 攻击力和守备力上升效果时间延长+50.0% | 20枚 | 史莱姆贝霍玛曾 |
| 34 | 海魔眼罩 | 击破敌人时气槽随机增加2.5% | 30枚 | 龙佣兵、死亡凯萨 |
| 35 | 战斗项链 | 特技伤害+5.0% | 30枚 | 癸干忒斯、阿特拉斯 |
| 36 | 魔王项链 | 咒文伤害+5.0% | 30枚 | 神灯魔人、死亡牧师 |
| 37 | 大地龙玉 | 最大HP+20 | – | 蓝龙 |
| 38 | 加速齿轮 | 队伍连段的伤害增加+15.0% | – | 杀戮魔神 |
| 39 | 忠诚项圈 | 攻击力+10 | – | 撒旦将军 |
| 40 | 巫师戒指 | 最大MP+15 | – | 帕祖祖 |
| 41 | 维纳斯之泪 | 防御可以无视方向 | – | 皮萨罗骑士 |
| 42 | 精灵指环 | 小徽章掉落率×1.3 | – | 神灯魔王 |
| 43 | 神秘牌 | 随机效果 | – | 时空迷宫（强者们的迷宫） |
| 44 | 幸福靴子 | 获得经验值+20.0% | – | 流浪金属史莱姆 |
| 45 | 福音戒指 | 怪物从地图上消失 | – | 全称号获得的奖励 |

# 全材料列表

本表以战历→材料的读音顺为准。注意 DLC 材料会按读音插在其中，但实际上不影响全材料的奖杯获得。部分排列与汉语拼音不符，不要问我为什么。

| 材料名 | 掉落怪物 | 大地图道具点 |
|---|---|---|
| 暗黑树木 | 干尸、树怪、德尔玛之影 | 拉欧荒野 |
| 奥利哈尔刚 | 绯红杀戮者 | – |
| 白金矿石 | 死神骑士、杀人铠甲 | 伊利姆雪原 |
| 白色珍珠 | 魔萌、无赖汉、霜云怪、白色猎豹 | – |
| 白银石 | 法师绒绒鸭、条纹咪 | 伊利姆雪原 |
| 蝙蝠翅膀 | 塔霍多拉奇、魔王宝宝、多拉奇、鹰人 | – |
| 碧蓝宝石 | 舞蹈宝石、魔王的从者、蜥蜴人、甲胄骑士 | 亚玛尔峡谷 |
| 冰的结晶 | 霜云怪、暴雪怪、会动的冰像 | 伊利姆雪原 |
| 拔风羽 | 奇美拉、鹰人、石像兵 | – |
| 彩虹色的布片 | 恶作剧鬼魂、玛波雷纳、疯狂彩虹 | – |
| 大贝壳 | 麻痹水母、龙战士 | 戈尔达沙漠 |
| 大根骨头 | 大骷髅骑兵、白骨斗士、魔王的从者 | 拉欧荒野 |
| 大甲壳 | 食尸鬼、杀戮机器2 | – |
| 大块化石 | 血手 | 拉欧荒野 |
| 大片鳞片 | 高跳骑士、大恶魔、鬼棍棒 | – |
| 大仙人掌 | 沙漠鬼魂 | 戈尔达沙漠 |
| 顶级盐 | 史莱姆、史莱姆贝斯、死亡追踪者 | – |
| 毒毒淤泥 | 泡沫史莱姆、剧毒僵尸 | 戈尔达沙漠、拉欧荒野 |
| 蛤蟆油 | 泥人偶、恶作剧鬼魂、地狱鬼魂、贝霍玛史莱姆 | – |
| 海风草 | – | 格里涅草原 |
| 黑珍珠 | 傀儡人偶、地狱鬼魂、阴影骑士、食尸鬼 | – |
| 红宝石 | 舞蹈宝石、美加扎尔岩、红色弓手、杀人铠甲 | – |
| 红眼石 | 燃烧鬼魂、巨角兽人、红色弓手、TypeG | – |
| 花蜜 | 粉红魔萌、狩猎小恶魔 | – |
| 黄金石 | 黄金人、法师绒绒鸭、条纹咪 | – |
| 黄金碎片 | 金属史莱姆王、暴躁型怪物 | 格里涅草原、戈尔达沙漠 |
| 幻魔石 | 妖术士、阴影、血腥干尸、德尔玛之影 | 拉欧荒野 |
| 幻兽骨 | 撕裂兽 | – |
| 幻兽皮 | 黑斑翼兽、大恶魔 | – |
| 蝴蝶翅膀 | 魔术士、迷你恶魔 | 格里涅草原 |
| 火焰碎片 | – | （任务33相关） |
| 羁绊石 | – | （队伍技能点相关） |
| 结实的树枝 | 大木锤、傀儡人偶、人面树 | 格里涅草原、亚玛尔峡谷 |
| 净化之水 | 美加扎尔岩、贝霍玛史莱姆、霍伊米史莱姆 | 戈尔达沙漠、洛萨斯森林地带 |
| 精灵石 | 热云怪、大魔神、石头人 | 洛萨斯森林地带 |
| 镜之石 | 会动的石像、杀戮机器、巨像兵、模仿怪 | 戈尔达沙漠、亚玛尔峡谷 |
| 金块 | 黄金人 | – |
| 金属碎片 | 金属史莱姆、流浪金属史莱姆、金属史莱姆王 | – |
| 蓝眼石 | 笑面口袋、剧毒僵尸 | 亚玛尔峡谷 |
| 老爷爷的手杖 | – | （任务25相关） |
| 雷鸣珠 | 白银恶魔、地狱甲胄、恶魔领主、帕祖祖 | – |
| 利齿 | 杀人豹、多臂狮、条纹咪、龙佣兵 | – |
| 力量之蛋 | – | （任务28相关） |
| 领悟草 | 祈祷士、巴尔札克 | 亚玛尔峡谷 |
| 龙的原角 | 龙战士、红龙、战斧龙 | – |
| 龙皮 | 鬼棍棒、战斧龙、龙、蓝龙 | – |
| 绿苔 | 泡沫史莱姆 | 洛萨斯森林地带 |
| 马粪 | 毒箭斗篷客、多拉奇、阴影骑士 | – |
| 猫砂 | 条纹猫、条纹咪、暗黑豹 | – |
| 麻线 | 木乃伊男 | 戈尔达沙漠、亚玛尔峡谷 |
| 美丽蘑菇 | 祈祷士、恐怖鬼魂 | 洛萨斯森林地带 |
| 美味的鲜乳 | 骸骨、魔萌 | – |
| 魔镀矿石 | 恐怖鬼魂、TypeG、绯红杀戮者 | 拉欧荒野 |
| 魔法树木 | 云巨人、癸干忒斯 | 拉欧荒野、亚玛尔峡谷 |
| 魔力之土 | 泥人偶、可疑阴影、神灯魔王 | 洛萨斯森林地带 |
| 魔兽皮 | 法师绒绒鸭、黑斑翼兽、翼虎 | – |
| 魔兽原骨 | 大骷髅骑兵、多臂狮 | – |
| 魔兽原角 | 上级恶魔、地狱斗士、死亡凯萨 | – |
| 魔性宝石 | 多臂狮 | – |
| 魔性结晶 | 死灵骑士 | – |
| 魔性原石 | 泥人偶 | – |
| 木绵草 | 魔术士、霍伊米史莱姆 | 格里涅草原、洛萨斯森林地带 |
| 七色茧 | 疯狂彩虹 | – |
| 拳头菇 | 暴风食人魔、食人魔之王 | 洛萨斯森林地带 |
| 热呼呼的石头 | 烈焰怪、热云怪 | 拉欧荒野、亚玛尔峡谷 |
| 绒毛皮 | 绒绒鸭、大木锤、白银恶魔、食人魔头目 | – |
| 熔岩碎片 | 笑面岩、炸弹岩 | 拉欧荒野 |
| 柔韧树枝 | 游荡鬼魂、黑色恰克 | 洛萨斯森林地带、伊利姆雪原 |
| 柔软的羊毛 | 鸭嘴怪、雪怪、大树懒 | – |
| 锐利的爪 | 条纹喵、法师绒绒鸭、沉默鹫狮、鸭嘴怪 | – |
| 闪避草 | 奇美拉、法师奇美拉、多拉奇玛、明星奇美拉 | 戈尔达沙漠 |
| 闪光树汁 | 长老树 | – |
| 闪耀草 | 明星奇美拉 | 洛萨斯森林地带、拉欧荒野 |
| 圣者之灰 | 死亡牧师、鬼王 | – |
| 神奇黏稠物 | 泥手、血手 | 戈尔达沙漠、拉欧荒野 |
| 蛇蜕 | 厘厘普小人、魔王宝宝、笑面口袋 | – |
| 史莱姆果冻 | 史莱姆贝斯、史莱姆、史莱姆王、金属史莱姆 | – |
| 时之水晶 | 贝利亚 | 亚玛尔峡谷 |
| 兽皮 | 绒绒鸭、条纹猫、大铁锤、撕裂兽 | – |
| 丝绸草 | 史莱姆贝霍玛曾 | 格里涅草原、洛萨斯森林地带 |
| 天籁之蜜 | 多拉奇玛、狩猎小恶魔 | – |
| 天使的神酒 | 皮萨罗骑士 | – |
| 铁钉 | 骸骨、燃烧鬼魂、死灵骑士 | 拉欧荒野 |
| 铁矿石 | 史莱姆骑士、彷徨甲胄、甲胄骑士、金属骑士 | 戈尔达沙漠、亚玛尔峡谷 |
| 万年雪 | 雪怪 | 伊利姆雪原 |
| 葡萄精华 | 阿特拉斯、死亡追踪者、撒旦将军 | – |
| 小块化石 | 泥手、迷你恶魔 | 戈尔达沙漠 |
| 小巧骨头 | 死灵骑士、地狱猛将、邪恶苍鹰 | 戈尔达沙漠、拉欧荒野 |
| 小巧鳞片 | 战斗恐龙、蜥蜴人 | – |
| 星之碎片 | – | 拉欧荒野、伊利姆雪原 |
| 腌菜石 | 石头人 | 格里涅草原、戈尔达沙漠 |
| 研磨砂 | 笑面岩、沙漠鬼魂 | 戈尔达沙漠 |
| 妖精的火种 | 黑色恰克、模仿怪 | – |
| 妖精绵花 | 玛波雷纳 | 拉欧荒野 |
| 妖异草 | 鬼魂、云雾怪、游荡鬼魂 | 洛萨斯森林地带、拉欧荒野 |
| 夜之幕 | 可疑阴影、阴影、白骨骑士、死神贵族 | – |
| 银块 | 宝箱怪 | – |
| 银矿石 | 金属猎人、恶魔骑士、地狱甲胄 | 伊利姆雪原 |
| 怨恨宝珠 | 鬼王、白骨斗士 | – |
| 雨露之丝 | 杀戮机器、杀戮机器2、杀戮魔神 | – |
| 脏绷带 | 木乃伊男、腐烂尸体、干尸、行尸 | – |
| 治愈宝石 | 翼虎 | – |
| 治愈结晶 | 巨角兽人 | – |
| 治愈原石 | 史莱姆王 | – |
| 重金属 | 金属骑士、歼灭者 | 拉欧荒野 |

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

# 全队伍技能列表

每种武器的熟练度达到 5 的倍数时，就会出现新的队伍技能。在队伍技能点足够的情况下，玩家可以自由装备已获得的队伍技能。

| 武器 | 熟练度 | 技能名 | 效果 | 点数 |
|---|---|---|---|---|
| 双剑 | 5 | 不屈斗志Ⅰ | 最大HP+4 | 1 |
| | 10 | 会心磨练Ⅱ | 会心一击几率提高 | 2 |
| | 15 | 逆境时巴依奇尔托 | 濒死时攻击力上升 | 2 |
| | 20 | 巨龙节奏 | 击破敌人时必杀槽偶尔会增加得比平时更多 | 4 |
| 单手剑 | 5 | 武神豪腕Ⅰ | 力量+2 | 1 |
| | 10 | 钢铁肉体Ⅱ | 耐力+5 | 2 |
| | 15 | 会心完全防御的心得 | 偶尔能完全防住敌人的痛恨一击 | 2 |
| | 20 | 坚守阵型 | 防御成功时所受的伤害再减12% | 3 |
| 双手剑 | 5 | 钢铁肉体Ⅰ | 耐力+2 | 1 |
| | 10 | 魔结界心得 | 咒文耐性+5% | 2 |
| | 15 | 不屈斗志Ⅲ | 最大HP+16 | 3 |
| | 20 | 魔结界诀窍 | 咒文耐性+10% | 4 |
| 斧 | 5 | 坚忍魂 | 不容易被敌人的攻击打飞 | 1 |
| | 10 | 不屈斗志Ⅱ | 最大HP+10 | 2 |
| | 15 | 武神豪腕Ⅲ | 力量+8 | 3 |
| | 20 | 圣骑士坚阵 | 完全防御所受的伤害的几率+3% | 4 |
| 拳甲 | 5 | 会心磨练Ⅰ | 会心一击几率小幅提高 | 1 |
| | 10 | 武神豪腕Ⅱ | 力量+5 | 2 |
| | 15 | 逆境时会心攻击 | 濒死时会心一击率提高 | 2 |
| | 20 | 大师呼吸法 | MP全满时受到伤害会少量回复HP | 4 |
| 枪 | 5 | 深渊睿智Ⅰ | 最大MP+2 | 1 |
| | 10 | 慧眼识破 | 攻击时容易打断敌人的动作 | 2 |
| | 15 | 逆境时斯卡拉 | 濒死时守备力增加 | 2 |
| | 20 | 女神祝福 | 受到致命攻击时的生存率+10% | 4 |
| 算盘 | 5 | 商人智惠 | 击破敌人时更容易出现药草 | 2 |
| | 10 | 畅眠蓄力 | 处于睡眠状态时HP徐徐回复 | 1 |
| | 15 | 道具加倍术 | 药草和圣水的回复效果2倍 | 3 |
| | 20 | 商人金库术 | 获得的金钱+20%，但经验值-20% | 4 |
| 塔罗牌 | 5 | MP节约术 | 使用特技和咒文时有4%几率不费MP | 3 |
| | 10 | 心灵相通 | 队伍连段消费的MP减少 | 3 |
| | 15 | 复仇斯卡拉 | 同伴阵亡时一定时间内守备力增加 | 2 |
| | 20 | 皇帝卡牌 | 获得的经验值+20%，但熟练度经验-20% | 4 |
| 扇 | 5 | 战场舞者 | 跳舞状态时必杀槽少量上升 | 1 |
| | 10 | 风姿花传 | 回避性能少量上升 | 3 |
| | 15 | 复仇巴依奇尔托 | 同伴阵亡时一定时间内攻击力增加 | 2 |
| | 20 | 百万笑容 | 获得的熟练度经验+20%，但金钱-20% | 4 |
| 回旋镖 | 5 | 异常状态回击 | 处于异常状态时攻击敌人，有几率让敌人也中相同的异常状态 | 1 |
| | 10 | 解放魔力Ⅱ | 咒文暴走率上升 | 2 |
| | 15 | 大贤者之手Ⅲ | 魔力+22 | 3 |
| | 20 | 逆袭诀窍 | 处于异常状态时，给敌人造成的伤害增加 | 3 |
| 爪 | 5 | 弱点诀窍 | 攻击敌人的弱点时容易出现会心一击 | 2 |
| | 10 | 怪物魂 | 变身怪物的时间变长 | 2 |
| | 15 | 会心磨练Ⅲ | 会心一击率大幅增加 | 3 |
| | 20 | 极致会心攻击 | 会心一击的伤害增加 | 3 |
| 弓 | 5 | 猎人心得 | 对飞行中敌人的伤害增加 | 1 |
| | 10 | 大贤者之手Ⅱ | 魔力+14 | 2 |
| | 15 | 状态异常诀窍 | 敌人更容易中异常状态 | 2 |
| | 20 | 弓圣守护星 | 一定几率对异常状态免疫 | 4 |
| 鞭 | 5 | 怪物教育术 | 怪物同伴的能力提升 | 2 |
| | 10 | 怪物驾驭术 | 变身怪物的能力提升 | 2 |
| | 15 | 复仇斗志上升 | 同伴阵亡时斗志槽增加 | 2 |
| | 20 | 禁忌魔力提升 | 最大HP-20%、魔力+20% | 3 |
| 短杖 | 5 | 解放魔力Ⅰ | 咒文暴走率少量提升 | 1 |
| | 10 | 魔力感应 | 击破敌人时更容易掉落圣水 | 2 |
| | 15 | 深渊睿智Ⅲ | 最大MP+8 | 3 |
| | 20 | 禁忌MP提升 | HP下降但MP上升 | 3 |
| 双手杖 | 5 | 大贤者之手Ⅰ | 魔力+6 | 1 |
| | 10 | 深渊睿智Ⅱ | 最大MP+5 | 2 |
| | 15 | 解放魔力Ⅲ | 咒文暴走率大幅增加 | 3 |
| | 20 | 极致失控咒文 | 咒文暴走时伤害提升 | 3 |
| 棍 | 5 | 防御心得 | 防御成功时所受的伤害少量减少 | 2 |
| | 10 | 抗冷耐热的心得 | 吐息耐性+5% | 2 |
| | 15 | 钢铁肉体Ⅲ | 耐力+8 | 3 |
| | 20 | 抗冷耐热的诀窍 | 吐息耐性+10% | 4 |

# 全武器列表

全武器的奖杯仅要求下表中的武器全部取得，对 DLC 武器、特典武器均无要求。因此我们没有列出这部分的武器。

## 双剑

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 桧木双棒 | 1 | – | 小徽章交换 |
| 男战士双剑 | 15 | – | 初期装备 |
| 女战士双剑 | 15 | – | 剧情入手 |
| 青铜短剑 | 25 | – | 武器店 |
| 神圣之刃 | 40 | – | 武器店 |
| 角斗双剑 | 60 | – | 武器店 |
| 骑士双剑 | 75 | – | 武器店 |
| 寒冰双剑 | 95 | 被冰结时受到的伤害-50.0% | 武器店 |
| 雷光双剑 | 115 | – | 武器店 |
| 星尘双剑 | 135 | 攻击时发动鲁卡尼的几率+1.0% | 武器店 |
| 金属史莱姆王双剑 | 180 | – | 小徽章交换 |
| 真・骑士双剑 | 175 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 单手剑

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 桧木棒 | 1 | – | 小徽章交换 |
| 男战士之剑（拉杰尔专用） | 12 | – | 剧情入手 |
| 女战士之剑（泰雷西雅专用） | 12 | – | 泰雷西雅初期装备 |
| 剑士之剑（泰瑞专用） | 12 | – | 泰瑞初期装备 |
| 铁剑 | 21 | – | 武器店 |
| 钢铁剑（主人公专用） | 35 | – | 武器店 |
| 混种巨剑（泰瑞专用） | 37 | – | 武器店 |
| 隼之剑（主人公专用） | 50 | 攻击时分身率+30.0% | 武器店 |
| 破邪之剑 | 52 | – | 武器店 |
| 骑士剑（主人公专用） | 68 | – | 武器店 |
| 雄鹰剑（泰瑞专用） | 70 | – | 武器店 |
| 丧尸克星 | 85 | – | 武器店 |
| 斩龙剑（泰瑞专用） | 105 | – | 武器店 |
| 闪电剑（泰瑞专用） | 125 | – | 武器店 |
| 奇迹之剑 | 100 | 攻击时HP回复率+3.0% | 小徽章交换 |
| 罗德之剑（主人公专用） | 130 | – | 伊利姆雪原，需完成任务016 |
| 天空之剑（主人公专用） | 130 | – | 黑暗森林E3 |
| 雷鸣剑（泰瑞专用） | 165 | 爆气状态持续时间+1 | 亚玛尔峡谷F3，需完成任务017 |
| 金属史莱姆王剑 | 170 | – | 小徽章交换 |
| 真・骑士剑（主人公专用） | 165 | 随机效果 | 鉴定武器 |
| 真・雄鹰剑（泰瑞专用） | 160 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 双手剑

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 军用剑 | 13 | – | 切札尔初期装备 |
| 巨刃 | 23 | – | 武器店 |
| 鲜血刃 | 40 | – | 武器店 |
| 斩夜太刀 | 58 | – | 武器店 |
| 贵公子大剑 | 75 | – | 武器店 |
| 灭龙剑 | 94 | – | 武器店 |
| 国王之刃 | 118 | 会心率+1.0% | 武器店 |
| 帝国之刃 | 140 | 会心率+1.0% | 武器店 |
| 金属史莱姆王大剑 | 190 | – | 小徽章交换 |
| 真・贵公子大剑 | 185 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 斧

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 男战士之斧（拉杰尔专用） | 12 | – | 剧情入手 |
| 女战士之斧（泰雷西雅专用） | 12 | – | 剧情入手 |
| 豪杰之斧（奥尔妮瑟专用） | 12 | – | 奥尔妮瑟初期装备 |
| 铁斧 | 22 | – | 武器店 |
| 战斧 | 36 | – | 武器店 |
| 大师斧 | 55 | – | 武器店 |
| 女王斧 | 72 | – | 武器店 |
| 王家之斧 | 90 | 最大MP+5 | 武器店 |
| 毁灭者 | 110 | 会心率+1.0% | 武器店 |
| 巨斧 | 132 | 最大MP+5 | 武器店 |
| 荣耀斧 | 180 | MP零消费率+4% | 武器店 |
| 真・女王斧 | 175 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 枪

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 男牧师之矛（拉杰尔专用） | 12 | – | 拉杰尔牧师初期装备 |
| 女牧师之矛（泰雷西雅专用） | 12 | – | 泰雷西雅牧师初期装备 |
| 神官长矛（克里弗特专用） | 12 | – | 克里弗特初期装备 |
| 铁矛 | 21 | – | 武器店 |
| 神圣之矛 | 34 | – | 武器店 |
| 战叉 | 51 | – | 武器店 |
| 圣者之矛 | 73 | – | 武器店 |
| 恶魔之矛 | 85 | 攻击时即死率+1.0% | 小徽章交换 |
| 雷神之矛 | 105 | – | 武器店 |
| 英雄之矛 | 124 | 攻击时HP回复率+2.0% | 武器店 |
| 金属史莱姆王矛 | 170 | – | 小徽章交换 |
| 真・圣者之矛 | 165 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 拳甲

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 公主拳甲（亚莉娜专用） | 13 | – | 亚莉娜初期装备 |
| 锻炼拳甲（哈森专用） | 13 | – | 哈森初期装备 |
| 铁手套 | 21 | – | 武器店 |
| 驱魔拳甲 | 35 | – | 武器店 |
| 恶魔拳甲 | 53 | 攻击时附加毒 | 武器店 |
| 皇家手套（亚莉娜专用） | 69 | – | 武器店 |
| 干劲拳甲（哈森专用） | 73 | – | 武器店 |
| 白金拳套（亚莉娜专用） | 86 | – | 武器店 |
| 魔兽拳甲（哈森专用） | 92 | – | 武器店 |
| 圣王拳甲（亚莉娜专用） | 107 | – | 武器店 |
| 古武术拳甲（哈森专用） | 115 | 会心率+1.0% | 武器店 |
| 水晶拳套（亚莉娜专用） | 127 | 攻击时HP回复率+2.0% | 武器店 |
| 冥兽拳甲（哈森专用） | 135 | 打断敌动作率+10.00% | 武器店 |
| 奥利哈刚拳甲（亚莉娜专用） | 173 | – | 武器店 |
| 苍炎拳甲（哈森专用） | 180 | MP零消费率+4% | 武器店 |
| 真・干劲拳甲（哈森专用） | 175 | 随机效果 | 鉴定武器 |
| 真・皇家拳套（亚莉娜专用） | 168 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 算盘

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 商人算盘 | 11 | – | 特鲁内克初期装备 |
| 铁算盘 | 19 | – | 武器店 |
| 钢铁算盘 | 33 | – | 武器店 |
| 招福算盘 | 49 | 攻击时HP回复率+1.0% | 武器店 |
| 魔法算盘 | 64 | – | 武器店 |
| 正义算盘 | 80 | – | 武器店 |
| 力量算盘 | 99 | HP徐徐回复+5 | 武器店 |
| 翡翠算盘 | 118 | 攻击时鲁卡尼发生率+1.0% | 武器店 |
| 豪商算盘 | 160 | – | 武器店 |
| 真・正义算盘 | 155 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 塔罗牌

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 占卜师塔罗牌 | 10 | – | 米妮亚初期装备 |
| 陈旧塔罗牌 | 18 | – | 武器店 |
| 妖精塔罗牌 | 31 | – | 武器店 |
| 真理塔罗牌 | 46 | – | 武器店 |
| 宿命塔罗牌 | 61 | – | 武器店 |
| 银塔罗牌 | 76 | – | 武器店 |
| 精灵王塔罗牌 | 94 | 魔力+5 | 武器店 |
| 星光塔罗牌 | 112 | – | 武器店 |
| 指引塔罗牌 | 153 | – | 武器店 |
| 真・银塔罗牌 | 148 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 扇

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 舞者之扇 | 11 | – | 玛妮亚初期装备 |
| 铁扇 | 19 | – | 武器店 |
| 孔雀之扇 | 32 | – | 武器店 |
| 星之扇 | 48 | – | 武器店 |
| 舞姬之扇 | 63 | – | 武器店 |
| 月之扇 | 78 | – | 武器店 |
| 太阳之扇 | 97 | – | 武器店 |
| 必杀之扇 | 115 | 必杀槽上升速度+1.0% | 武器店 |
| 玫瑰人生 | 157 | – | 武器店 |
| 真・舞姬之扇 | 153 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 爪

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 男盗贼之爪（拉杰尔专用） | 11 | – | 拉杰尔盗贼初期装备 |
| 女盗贼之爪（泰雷西雅专用） | 11 | – | 泰雷西雅盗贼初期装备 |
| 狼爪（贾波专用） | 11 | – | 贾波初期装备 |
| 铁爪 | 19 | – | 武器店 |
| 钢铁爪 | 32 | – | 武器店 |
| 黑豹爪 | 47 | – | 武器店 |
| 白狼爪 | 62 | – | 武器店 |
| 龙爪 | 83 | – | 武器店 |
| 船长爪 | 99 | 圣水掉落率+5.0% | 小徽章交换 |
| 龙王爪 | 115 | – | 武器店 |
| 黄金爪 | 158 | 经常会吸引敌人 | 通关后与戈尔达沙漠D6的商人对话，之后去杰瓦尔之战，落入地洞后在宝箱中找到 |
| 真・白狼爪 | 153 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 回旋镖

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 千金回旋镖 | 10 | – | 玛莉贝尔初期装备 |
| 青铜回旋镖 | 17 | – | 武器店 |
| 风之回旋镖 | 29 | – | 武器店 |
| 魔法回旋镖 | 44 | 最大MP+5 | 武器店 |
| 火焰回旋镖 | 57 | – | 武器店 |
| 深红回旋镖 | 72 | – | 武器店 |
| 金属回旋镖 | 89 | – | 武器店 |
| 流星之刃 | 106 | 器用+20 | 武器店 |
| 黑暗之星 | 144 | – | 武器店 |
| 真・深红回旋镖 | 139 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 弓

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 黑檀弓（库库鲁专用） | 11 | – | 库库鲁初期装备 |
| 短弓 | 18 | – | 武器店 |
| 猎人之弓 | 31 | – | 武器店 |
| 爱神之弓 | 46 | – | 武器店 |
| 飞翼弓 | 68 | – | 武器店 |
| 凯隆之弓 | 75 | H徐徐回复+5 | 小徽章交换 |
| 巨弩 | 96 | – | 武器店 |
| 奥丁之弓 | 116 | 状态异常成功率+10.0% | 武器店 |
| 奥菲斯之弓 | 160 | – | 武器店 |
| 真・飞翼弓 | 155 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 鞭

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 大小姐长鞭 | 11 | – | 洁西卡初期装备 |
| 锁链鞭 | 22 | – | 武器店 |
| 晨星鞭 | 37 | – | 武器店 |
| 魅惑缎带 | 60 | 攻击时幻惑率+2.0% | 小徽章交换 |
| 贤者之鞭 | 66 | – | 武器店 |
| 响尾蛇鞭 | 83 | – | 武器店 |
| 龙尾鞭 | 102 | – | 武器店 |
| 女王之鞭 | 122 | – | 武器店 |
| 古林盖姆之鞭 | 169 | – | 拉欧荒野B5，须完成任务018 |
| 真・贤者之鞭 | 164 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 短杖

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 男魔法师短杖（拉杰尔专用） | 3 | – | 拉杰尔魔法师初期装备 |
| 女魔法师短杖（泰雷西雅专用） | 3 | – | 泰雷西雅魔法师初期装备 |
| 圆钉短杖 | 5 | – | 武器店 |
| 闪耀之杖 | 8 | – | 武器店 |
| 羽翼短杖 | 12 | – | 武器店 |
| 爱心短杖 | 15 | – | 武器店 |
| 魔力短杖 | 19 | 最大MP+10 | 武器店 |
| 龙之短杖 | 24 | – | 武器店 |
| 泰塔尼亚杖 | 38 | 最大HP+2 | 武器店 |
| 远古杖 | 48 | 最大HP+6 | 武器店 |
| 真・微风杖 | 43 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 双手杖

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 男贤者之杖（拉杰尔专用） | 4 | – | 拉杰尔贤者初期装备 |
| 女贤者之杖（泰雷西雅专用） | 4 | – | 泰雷西雅贤者初期装备 |
| 栎木杖 | 6 | – | 武器店 |
| 魔道士之杖 | 10 | 双手杖的攻击附加火 | 武器店 |
| 妖精之杖 | 14 | 最大MP+10 | 武器店 |
| 审判之杖 | 20 | 双手杖的攻击附加风 | 小徽章交换 |
| 精灵之杖 | 23 | 最大MP+15 | 武器店 |
| 雷鸣之杖 | 29 | 双手杖的攻击附加雷 | 武器店 |
| 符文杖 | 34 | 最大MP+20 | 武器店 |
| 岩浆之杖 | 46 | 双手杖的攻击附加爆炸 | 武器店 |
| 巨龙之杖 | 54 | 最大MP+30 | 武器店 |
| 暗之一族法杖 | 49 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 棍

| 名称 | 攻击力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 女武术家之棍（泰雷西雅专用） | 13 | – | 泰雷西雅贤者初期装备 |
| 男武术家之棍（拉杰尔专用） | 13 | – | 拉杰尔贤者初期装备 |
| 演武之棍 | 22 | 回避性能上升 | 武器店 |
| 突刺棍 | 36 | – | 武器店 |
| 落雨棍 | 54 | – | 武器店 |
| 夜叉之棍 | 70 | – | 武器店 |
| 龙棍 | 89 | – | 武器店 |
| 日轮之棍 | 110 | – | 武器店 |
| 修罗之棍 | 130 | 最大MP+10 | 武器店 |
| 默示录 | 175 | 会心率+1% | 武器店 |
| 真・国王之棍 | 170 | 随机效果 | 鉴定武器 |

## 盾

| 名称 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|
| 男战士之盾（拉杰尔专用） | – | 拉杰尔初期装备 |
| 女战士之盾（泰雷西雅专用） | – | 泰雷西雅初期装备 |
| 剑士之盾（泰瑞专用） | – | 泰瑞初期装备 |
| 锅盖 | – | 小徽章交换 |
| 士兵盾（泰瑞专用） | 吼叫防御率+50.0% | 拉欧荒野的宝箱 |
| 魔法之盾 | 咒文耐性+10.0% | 洛萨斯森林地带的宝箱 |
| 力量之盾 | HP徐徐回复+3 | 累计交换50枚小徽章 |
| 圣女之盾 | 受到致命攻击时的生存率+10% | 伊利姆雪原的宝箱 |
| 金属史莱姆王盾 | 防御成功时所受伤害减少量+15.0% | 小徽章交换 |
| 罗德之盾（主人公专用） | 吐息耐性+10.0% | 伊利姆雪原，须完成任务016 |
| 天空之盾（主人公专用） | 幻惑防御 | 黑暗雪原F3的宝箱 |
| 巨魔盾 | 最大HP+10 | 与黑暗沙漠C7的NPC对话 |

## 全宝珠列表

| 名称 | 守备力 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 布质宝珠 | 3 | – | 宝珠店 |
| 旅人宝珠 | 6 | – | 宝珠店、名望2级的奖励 |
| 皮革宝珠 | 11 | – | 宝珠店、戈尔达沙漠的宝箱 |
| 鳞片宝珠 | 15 | – | 宝珠店、洛萨斯森林地带的宝箱 |
| 铁宝珠 | 25 | – | 宝珠店 |
| 神奇宝珠 | 30 | 最大MP+30 | 累计交换小徽章35枚 |
| 闪避宝珠 | 32 | 回避性能+5 | 宝珠店 |
| 钢铁宝珠 | 45 | – | 宝珠店 |
| 幸福宝珠 | 50 | 获得经验值+5% | 累计交换小徽章100枚 |
| 安眠宝珠 | 56 | 睡眠状态中HP自动回复 | 小徽章交换 |
| 奇术师宝珠 | 59 | 器用+20 | 小徽章交换 |
| 厚重宝珠 | 64 | 吐息耐性+5% | 小徽章交换 |
| 魔法宝珠 | 64 | 咒文耐性+5% | 小徽章交换 |
| 地狱宝珠 | 65 | 时常被诅咒 | 拉欧荒野和黑暗雪原的宝箱 |
| 魔力宝珠 | 81 | 魔力+20 | 名望4级的奖励、洛萨斯森林地带的宝箱 |
| 般若宝珠 | 82 | 时常跳舞 | 拉欧荒野和黑暗雪原的宝箱 |
| 水之宝珠 | 90 | 咒文耐性+7% | 宝珠店 |
| 巨龙宝珠 | 92 | 吐息耐性+7% | 宝珠店 |
| 天使宝珠 | 99 | 即死防御率+75% | 小徽章交换 |
| 神秘宝珠 | 100 | HP徐徐回复+3 | 小徽章交换 |
| 大魔道宝珠 | 100 | 咒文暴走率+3% | 名望6级的奖励、黑暗草原的宝箱 |
| 盖亚宝珠 | 105 | – | 任务报酬 |
| 暗之宝珠 | 108 | 回避性能+10 | 黑暗森林的宝箱 |
| 驱魔宝珠 | 110 | 封印防御+50% | 宝珠店 |
| 精灵宝珠 | 115 | 咒文耐性+8% | 任务报酬 |
| 巨人宝珠 | 119 | 最大HP+5 | 宝珠店、黑暗荒野的宝箱 |
| 公主宝珠 | 119 | 咒文耐性+8% | 与黑暗雪原C2的NPC对话 |
| 王者宝珠 | 123 | 吐息耐性+8% | 名望8级的奖励 |
| 圣贤者宝珠 | 125 | 魔力+30 | 宝珠店 |
| 罗德宝珠 | 130 | 咒文耐性+10% | 伊利姆雪原的宝箱，需完成任务016 |
| 盖亚拉宝珠 | 130 | HP徐徐回复+3 | 累计交换小徽章150枚 |
| 龙神宝珠 | 130 | 敌击破时偶尔必杀槽提升率+1% | 累计交换小徽章200枚 |
| 天空宝珠 | 130 | 即死防御+90% | 黑暗雪原的宝箱 |
| 金属史莱姆王宝珠 | 140 | – | 宝珠店 |
| 不幸宝珠 | 142 | 异常状态的时间延长+100% | 黑暗沙漠和黑暗雪原的宝箱 |

# 角色篇

本作的流程中玩家可以使用15名角色，其中两位主人公还有7种职业，可谓相当耐玩。除了这15名角色外，游戏还通过更新的方式，追加了1代中的8名角色。不过这8名角色只能在联机模式中使用，用法和前作类似，装备稀少，也没有熟练度，值得研究的地方不多。这里就不进行介绍了。

：下文按《无双》的惯例，对部分招式采用简称。C1为△，C2为□△，C3为□□△，C4为□□□△，C5为□□□□△。
注2：下文中的评价，以高等级、高熟练度、基础技能齐全为基础。

## 主人公

和前作一样，本作也有男女两位主人公，游戏中的默认名字分别是拉杰尔和泰雷西雅。不过与前作不同的是，本作的两位主人公在性能上没有任何区别。而在剧情中，除了一场战斗外，两位主人公在流程方面也没有区别，因此开始游戏时无论玩家选择谁为主人公都是无关大局的。

两位主人公拥有转职的设定，通过转职，最多可以使用7种职业和10种武器。武器方面，有部分和同伴重复，但在招式、咒文、特技上也有一些区别，不能简单地同一对待。下面我们先从职业开始进行介绍。

### 职业分析

主人公的职业分为战士、武术家、魔法师、牧师、盗贼、战士、武术家7种。综观这7种职业，可以很明显地分为3大类。这3大类分别是物理系的战士、武术家、战斗大师，魔法系的魔法师、牧师、贤者，以及自成一派的盗贼。

从物理系来看，3个职业中战斗大师是当之无愧的最强。战士可以使用双剑、单手剑和斧，武斗家可以使用棍和爪，而战斗大师可以使用双剑、单手剑、枪、斧和爪。特技・咒文方面，战斗大师也要丰富得多，会心率和威力都很高的专注攻击、所有攻击附加回复效果的奇迹强击、无视防御的贯穿防御……这些都是战斗大师成为物理系最强的原因。而战斗大师+爪，更是全游戏最强的组合之一，具体我们会在爪部分进行分析。

走魔法路线的话，选择就多种多样了。魔法师可以使用短杖、双手杖和鞭，拥有最强的攻击力。魔法法师的强大之处在于回音灵气（使用攻击咒文时一次两发）、失控魔法阵（处于魔法阵中时咒文必定暴走）这两个特技。此外魔法师可以使用降防的鲁卡南，再加上双手杖熟练度带来的快速咏唱之杖・极和美拉佐玛，能够在极短的时间给敌人带来巨大的伤害。缺点是没有任何回复手段；牧师可以使用短杖、矛、棍，拥有各种回复手段和加防咒文，但攻击面比较差劲，可以说是标准的辅助职业；作为上级职业的贤者可以使用短杖、双手杖、弓、鞭、棍，并拥有回复和加攻的手段，看似集两家之长，其实不然。首先贤者比起魔法师来攻击方面还是要弱不少，原因在于没有回音灵气和失控魔法阵这两个专属特技。而贤者的回复咒文看似十分丰富，但分别捆绑了4种武器，很不体贴。综上所述，如果想玩魔法流，辅助选择贤者或牧师、进攻选择魔法师。



至于最后的盗贼，其实还是应该算作物理系。盗贼可以装备弓、鞭、爪，特技・咒文比较平庸。盗贼的价值在于弓，比起贤者来，在物理攻击方面盗贼还是有一定优势的，因此对弓情有独钟的人可以选择盗贼，除此之外没有什么推荐的理由。

### 培养方针

主人公作为必须上场的角色，自然是要大力培养的。而且主人公（这里仅指玩家选择的那位）初始5个职业的等级分别练到20级之后，还关系到两个上级职业和盗贼钥匙的开启。尽管转职前后的等级会保留，但能获得经验的始终只有当前职业，因此培养方针最好能事先拟定。男女两位主人公本身的能力没有太大区别，练谁都可以。个人推荐让两名角色走不同的路线，即物理和魔法。正常情况下，只要培养战斗大师、魔法师、贤者这3个职业就足够了，其他职业推荐练到36级，36级会开启最后一个全职业共通能力加成的技能，习得之后该职业就不必再培养了。

## 爪 拉杰尔／泰雷西雅／贾波

强度：★★★★★
操作难度：★★☆☆☆

战斗大师＋爪是本作最强的组合之一。说到爪，不得不提起武器是拳甲的亚莉娜，她的动作和战斗大师＋爪基本一样，反倒是另一个用爪的贾波拥有完全不同的动作和技能，因此性能要稍差一些。下面的爪均指战斗大师以及亚莉娜。

爪的强大之处在于拥有连击数很高的C5连续踢，再加上有三分身，使得无论是伤害还是攒斗志槽都是一等一的。此外爪的动作非常快，而且几乎所有的动作都可以用回避取消，让玩家在使用连续踢的时候也十分安心。爪还有着独特的架招系统。这个系统和弹返类似，当敌人攻击到你的瞬间进行回避，就会成功中止敌人的攻击并令其受伤且陷入短暂的瘫痪状态。和弹返相比，架招仅限于物理攻击，但失败也会变为回避，因此安全系数更高。活用架招可以吊打剧情中的最强BOSS杜兰。

战斗大师和亚莉娜相比，战斗大师拥有附加回复效果的奇迹强击以及无视防御的贯穿防御，而亚莉娜拥有提高会心率的技巧，其他方面两者都差不多。从全面性来说战斗大师要略胜一筹。

### 实用技巧

爪在特定招式发生后的特定时机输入□／△，即可发动免费的三分身效果。虽然持续时间很短，但胜在可以无限重复发动，掌握之后十分给力。具体时机如下：

空中△：落地瞬间
△：攻击动作结束的瞬间
□△：离开地面的瞬间
□□△：落地瞬间
□□□△：空中第2脚踢出的瞬间
□□□□△：连续踢最后一脚的收招瞬间

### BOSS战术

**通常时：**分身后重复连续踢。
**斗志高昂时：**分身后重复专注攻击。






---

## 回旋镖 玛莉贝儿

强度：★★★★★
操作难度：★★★★☆

玛莉贝尔
声优：悠木碧

相信很多人一开始都是把玛莉贝儿当成前作的女发明家来用，完全没有体会到她有多强。事实是玛莉贝儿是本作的最强角色之一，只是上手难度略高。

玛莉贝儿的特色系统就是即时输入。简单地说就是把回旋镖扔出去之后，当回旋镖回到手上的一瞬间，此时会出现特殊的效果，如果在这个时候按键再次将回旋镖扔出去，那么就会派生出更强的技巧来。最简单的例子就是按□／△把回旋镖扔出去，然后在回手的瞬间再次输入□／△，可以先用这一招来掌握时机。事实上任意扔出回旋镖的技巧都会触发即时输入，而即时输入的指令除了□／△外还对应特技・咒文。下面简单总结一下对应即时输入的特技・咒文：

加快发生速度或提高范围：鲁卡南、大声吼叫、以牙还牙

效果翻倍或攻击回数增加：烈焰鸟、强力投掷、美拉系、十字切、巨力掷击

在所有派生中，最有用的是烈焰鸟和巨力掷击，这两招派生后不仅会变为两倍效果，而且持续时间很长。虽然这两招单发伤害都不算高，但是胜在可以连击攻击，所以最终带来的伤害相当可观。当然，由于玛莉贝儿基础攻击力并不高，所以要想秒杀敌人，在装备上还是得多下点工夫。



### 实用技巧

如果是用即时输入继续派生扔回旋镖的技巧，那么只要MP够就可以无限循环。

烈焰鸟只能同时存在两只，但巨力掷击扔出的回旋镖则不限数量。

使用十字切时配合左摇杆，可以改变回避的方向。

### BOSS战术

**通常时：**普通攻击→派生烈焰鸟→十字切→派生巨力掷击，重复使用。
**斗志高昂时：**同上。

## 单手剑 拉杰尔 / 泰雷西雅 / 泰瑞

强度：★★★★★
操作难度：★★★★☆




单手剑是泰雷西雅和泰瑞的默认武器，尽管都是单手剑，不过两位主人公的单手剑和泰瑞相比有很大不同，不光是技能不一样，出招也不一样。单手剑也是前作中主人公的武器，这次主人公的单手剑固定为火属性，并追加了新招式。单手剑的用法是标准的无双流，即以△来取消□，喜欢《无双》的朋友初期可以一直用它打天下。职业自然是推荐战斗大师。

招式方面，泰瑞要强于两位主人公。泰瑞的C5具有吸收MP的效果，奇迹剑技能让所有攻击附加回复效果，隼斩发动后附加分身，而主人公除了有奇迹强击外，没有分身和吸收MP的手段，因此要弱一些。不过严格来说相比前作，泰瑞的实力是有明显下降的。前作中泰瑞堪称制作人的亲儿子，本作则是大幅降低了分身时的斗志槽增加量，所以实力大为下降。



不过单手剑强度之所以能够达到5星级别，不在于招式，而是在于强悍的防御。单手剑多一面盾牌，在BOSS时可谓优势明显。更重要的是单手剑拥有独特的弹返系统（中文版译为弹回攻击）。当玩家受到攻击的瞬间发动防御，即可弹回敌人的攻击，成功的话会有不一样的特效。弹返可以将很多看似无法防御的攻击完全化解，并大幅提升斗志槽。而且不光是物理攻击，弹返对魔法攻击也同样奏效。不过弹返发动对时机要求很高，防御也有方向的限定，所以操作难度也不是一般的大。推荐配合减轻防御伤害、全方位防御的技能和饰品，这样就算失败变成普通的防御也不至于损失过大。

### 实用技巧

两位主人公的单手剑和泰瑞都可以在C技后面接△来取消硬直，之后重新进入□起手的循环。

泰瑞在使用C1、C3、C4、C5和空中△时，如果最后的△是以长按输入，则可以演变出回旋斩，最多三段。

泰瑞的疾风突刺后可以立即接续其他特技，成功之后泰瑞会先使用疾风突刺，之后身上闪一道白光，马上取消硬直发动下一个特技。

### BOSS战术

**通常时：**拉杰尔/泰雷西雅/泰瑞都是推荐用C4循环。在使用C4时配合左摇杆不断位移，再加上C4和之后的△取消本身具有较好的位移效果，能够始终保持在BOSS身后进行攻击，十分安全。看准时机进行弹返，可以大幅提升斗志槽。

**斗志高昂时：**拉杰尔/泰雷西雅推荐使用火炎斩→龙卷连击的循环组合。泰瑞推荐先用隼斩分身，之后重复真空斩→空中□△的循环组合。

---

## 算盘 特鲁内克

强度：★★☆☆☆
操作难度：★★★☆☆

特鲁内克尽管人气极高，但其实力在同伴中算是倒数。他不仅出招慢，移动速度也不快，回避是类似哈森的短距离肩撞，招式也不够丰富和华丽。更重要的是尽管有回复用的贤者之石，但回复量相当捉急，就算当个奶妈也算不上称职。

特鲁内克的攻击招式方面，只有两招值得信任。其一是破坏铁球，先横扫两下再往前方猛砸，猛砸的这一下威力不错，会心率也较高；其二是昏睡小刀，这是一个连续攻击的技巧，会心率也可以。特鲁内克的回避是肩撞，距离很短，不过可以用来取消大部分招式，必须多用。




### 实用技巧

特鲁内克的△是长距离跑动的撞人攻击，威力一般，中途除了不能回避外，可以用其他招式取消，包括发动其他特技取消，如果一直跑下去会出现较大硬直。不过在△跑动的过程中，如果发动特定的特技，会出现不一样的变化。例如破坏铁球会少一次横扫，昏睡小刀会变为四下且攻击判定有所不同。撞人→破坏铁球是不错的连续技，尽管少了一次横扫，但真正大威力的是猛砸，所以威力并不会减小很多。

### BOSS战术

**通常时：**撞人→破坏铁球，尽量攻击弱点。

**斗志高昂时：**用破坏铁球直接攻击弱点，弱点如果在高处可以改用十字弓，如果BOSS进入瘫痪状态可以连发昏睡小刀。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## 拳甲 亚莉娜 / 哈森

强度：★★★★★
操作难度：★☆☆☆☆

哈森

尽管使用拳甲的角色有两人，但亚莉娜的性能和用法和两位主人公的爪比较接近，因此这里我们只讨论哈森。

从性能上来说哈森简直是个万能角色，他拥有回复技瞑想、加攻的蓄力、加防的仁王立，自身攻击力也很高，不过从推荐度来说，技能这些都是浮云，最适合哈森的战术是不要 MP 的蛮干型。

哈森的主要攻击手段是□蓄力和△蓄力，从性能上来说△蓄力不仅威力高，而且范围也更广，因此只需要反复使用三段△蓄力就可以了。这三下攻击力高，会心率也很夸张。配合怒火纹身（无法自动回复 MP 但提高攻击伤害）以及其他增加会心率、弱点伤害的饰品，最终可以让△蓄力的威力变得十分夸张。而且这三招用起来毫无难度，实战十分无脑，就是打起来太无聊了。

哈森的惟一缺点就是回避动作是肩撞，相比其他角色来说无论是回避距离还是无敌时间都要差很多。尽管肩撞是有伤害的，但依然不够看。

声优：安元洋贵



### 实用技巧

肩撞可以取消哈森的绝大部分攻击动作。

不蓄力的跳跃膝撞，速度和移动距离都不错，可以在危急时刻用来赶路。

### BOSS战术

通常时：毫无悬念的三段△蓄力。

斗志高昂时：除了三段△蓄力外，如果有装备流星手环，可以连用正拳突击蓄力，威力十分夸张。

## 双手剑 切札尔

强度：★★★☆☆
操作难度：★★☆☆☆

切札尔

相信很多刚通关的朋友对于切札尔都有很强的好感。切札尔的主要战法就是发动火、雷、冰 3 种特技后，就会给双手剑附加属性，之后只要按△就可以使用对应的属性攻击。在使用了元素之力后，可以用极少的 MP 换来多次属性攻击，十分经济。特别是冰河斩后的△，只要按一下△，他就会往前方连续发出多道冰冻刀气。不仅范围广、距离远，而且有极高的冰冻效果。无论是单体战还是集团战都十分好用。但△属性攻击的致命缺点是发动后无法取消，因此冰河斩过程中全程都是靶子，在面对通关后的众多强敌的时候很难派上用场。



实际上切札尔在通关之后并不弱，只是此时主力招式不是冰△，而是雷△。发动雷光斩之后，△属性攻击是二连击，威力不俗，硬直也可以接受。配合元素之力后，即使是 MP 贫瘠的切札尔也有很强的续战力，不过威力低下仍是其一大缺点。

声优：山田孝之



### 实用技巧

尽管△属性攻击中无法回避，但在攻击结束后的瞬间就可以回避，如此可以大幅减少出招带来的硬直。

雷光斩发动后可以立刻用△属性攻击取消，从而形成三连。

大星云可谓是一大神技，此技的强大不在于威力和范围，而在于发动后有超长的滞空时间，从而能够轻松回避大量地面攻击。大星云结束瞬间也可以立刻发动△属性攻击。

### BOSS战术

通常时：只推荐雷△，记得附加元素之力。注意雷△仍有不短的硬直时间，不可乱用。

斗志高昂时：依然是雷△连发。

## 枪 拉杰尔/泰雷西雅/克里弗特

强度：★★★☆☆
操作难度：★★☆☆☆



克里弗特

声优：绿川光

枪作为辅助系角色的武器，在攻击力方面自然是有所欠缺的。不过由于战斗大师可以使用枪，因此也让不少人对枪的输出有了期待。枪的特征是攻击中可以配合摇杆使出垫步回避，再就是威力巨大的直线突刺。特别是△蓄力，尽管时间很长，但威力相当可靠。枪的另一大优点是空中□，尽管只能攻击一下，但威力可以说是所有空中攻击中最大的，用来攻击敌人的弱点会有很不错的伤害。

和纯攻击系的战斗大师相比，克里弗特不仅拥有范围回复技，还有提升全员守备力的斯库尔托，是非常可靠的同伴，在联机中也很值得信赖。而用枪的战斗大师只推荐用来挑战一些弱点明显的强敌，如龙王。





### 实用技巧

枪拥有全角色中最强的回避能力。在任意攻击后按键回避，可以使出最多三段的垫步外加一次翻滚（需要提升熟练度），整个过程的无敌时间长达三秒左右，十分夸张。注意其正确的操作是在攻击后连按R2键（PS4版），整个过程中不能动摇杆或其他键，这样才能准确无误地使出三段垫步加一次翻滚。

你可以使用小跳＋空中□来攻击BOSS的弱点，方法是输入×后马上按□（推荐采用滑行输入），这样可以快速落地从而进行二次打击。

### BOSS战术

**通常时：**设法用小跳□击打弱点，或△蓄力配合垫步。

**斗志高昂时：**专注攻击连发（战斗大师限定），或重复使用小跳□→空中△。

---

## 斧 拉杰尔/泰雷西雅/奥尔妮瑟

强度：★★★★☆
操作难度：★★★☆☆



奥尔妮瑟

声优：水树奈奈

说到《DQ》里的斧头，自然是高火力的代表。游戏中两位主人公和御姐奥尔妮瑟都可以使用斧，但从性能上来说奥尔妮瑟拥有压倒性的优势。斧头的主要杀招就是魔神斩，其使用方法是按住△蓄力，当挥舞斧头的速度达到最高时放开。此技威力和会心率都很夸张，是最容易打出9999极限伤害的招式。不过正常情况下要想达到魔神斩的速度需要花费很长时间，而奥尔妮瑟配合专有特技“重量增幅”之后可以用不到2秒的时间即完成蓄力，安全性和输出都要强于两位主人公。斧头的另一大杀招是铁甲斩，能够降低BOSS的速度和守备力，和单发威力巨大的魔神斩是绝配，出招时的短暂滞空也可以躲避一些地面攻击。

奥尔妮瑟没有回复技是一大弱点，这点就逊于战斗大师了，但高输出可以弥补一切。不过全程按住△的战斗方式有些特别，需要玩家去适应。

### 实用技巧

斧头的大部分招式都可以相互连接取消，如铁甲斩→重量增幅→△蓄力。

△蓄力的过程中可以全程用回避来取消。魔神斩发动中虽然不能用回避取消，但全程可以用其他招式来取消，推荐是以空降碎击取消，距离远还带滞空效果。

### BOSS战术

**通常时：**铁甲斩、重量增幅、魔神斩就是最佳选择。△蓄力过程中拥有不错的位移效果，又能以回避取消，实际上是比较安全的。有危险的是发动魔神斩时，要看准使用的时机。

**斗志高昂时：**和通常时类似，不过可以不吝惜MP来各种取消。另一个战术是装备流星手环后重复使用震地强击，伤害极高。但由于流星手环的负面效果，需要加入会心时回复MP的神秘牌来弥补。




## 塔罗牌 米妮亚

强度：★★☆☆☆
操作难度：★☆☆☆☆

来自4代的人气占卜师米妮亚是一个辅助角色，她拥有全角色中最简单的攻击方式：□的塔罗牌三连发，以及△的引爆。特技・咒文方面也基本上没有什么攻击技。不过虽然攻击方式简单，塔罗牌不仅带追踪效果，而且还有穿透力，引爆后还具有范围杀伤力，在对付杂兵时效果不错。当然对上BOSS的时候就比较无力，就算是用伤害最高的塔之卡牌也很难打出4位数伤害，不如专心改用恶魔卡牌来减防。

不过无视攻击方面的话，米妮亚是个非常称职的回复役，贝霍玛拉的回复效果一流。如果不是还需要通过□来攒斗志槽，米妮亚简直可以当专职奶妈了。注意□的三连发中无法回避。

### 实用技巧

米妮亚在使用贝霍玛拉时镜头会自动转向她的正面，用多了会感觉十分难受。你可以去作战→设定→系统设定，把动作画面改为关闭，就可以避免这个情况了。

### BOSS战术

通常时：□□□后接塔之卡牌。推荐以辅助为主。

斗志高昂时：恶魔卡牌后，巴基克罗斯连发。




## 双剑 拉杰尔／泰雷西雅

强度：★★★☆☆
操作难度：★☆☆☆☆

双剑是本作新增的武器，固定为冰属性，是拉杰尔的默认武器。双剑的特色是拥有连续不断的快速攻击，和单手剑一样采用了“《无双》系列”的出招方式，即用△来取消□的攻击，不过最高只到C4。由于双剑出招快，对于新手来说要想按准招式还是需要一点点时间去练习的。推荐的职业是战斗大师。






和单手剑相比，双剑值得研究的东西并不多。基本上对群体战就是□□□□或C4，熟练度提升后C4中连按△可以增加攻击次数。对BOSS的惟一推荐就是天下无双，这一招可以说是双剑最强的攻击技巧。不过天下无双中全程无法回避，是个弱点。

要想用双剑挑战强敌，需要针对性地强化会心率、会心伤害、对弱点伤害，否则伤害实在不够看。另外还需要强化回避性能，熟练度17时会强化回避。

### 实用技巧

双剑的□□□□、C2、C3、C4和空中C后均可接△来取消硬直，之后重新进入□起手的循环。

双剑在空中可以最多使用4次□，之后再接空中△。

### BOSS战术

通常时：推荐始终保持在BOSS后方以□□□□或C4循环攻击，C4最后的追击可视情况决定是否连按追加。

斗志高昂时：只需连发天下无双即可。由于天下无双对弱点伤害很高，在BOSS瘫痪时爆气是回报最高的。

## 弓 拉杰尔/泰雷西雅/库库鲁

强度：★★★★☆
操作难度：★★☆☆☆

大概是因为前作的弓（碧安卡）是最强角色，所以本作的弓弱得不像话，后来日版不得不通过更新将其加强，这也是本作中惟一一次对角色强度进行调整。

调整过后的弓拥有了很高的强度，但这个强度需要特定的饰品来搭配。正常情况下弓的主要作用还是用来清理杂兵，前作的神技乱射在本作中也依然健在，虽说威力感人，但打打杂兵还是没问题的。全体加攻技巴依奇尔托也是选择弓的一大理由。

最强的弓事实上只需要重复一招：刺针连射，就足以过关斩将了。不过你需要流星手环来缩短其蓄力时间，还需要会心回复MP的神秘牌来弥补MP的损耗，另外再配一个增加会心伤害的力量红宝石。有了这3个饰品，面对任何BOSS都只需要重复刺针连射就可以了，这一招的蓄斗志槽速度非常快，会心率又高，伤害也不低。








**实用技巧**

发动乱射后按住键不放可以进行瞄准，但实际上不用瞄准直接发射，也可以将面前的敌人瞄得八九不离十。

**BOSS战术**

通常时：重复使用刺针连射。
斗志高昂时：重复使用刺针连射。

声优：细谷佳正

## 鞭 拉杰尔/泰雷西雅/洁西卡

强度：★★★☆☆
操作难度：★★☆☆☆

来自8代的超人气角色，攻防俱佳，还能回复，堪称万能。不过万能也代表着样样都不精，总体实力一般。洁西卡的攻击招式很多，不过最实用的就是□□□△和□□□□。魔法方面招牌式的夏德系魔法为冰系，在对付杂兵时不错。性感射线可以让大部分敌人都陷入瘫痪状态，是清兵的神技之一。反弹魔法的魔力防护罩在特定情况下也比较有用。招牌的回复技振奋之舞回复力一流，就是出招时间太久。

洁西卡的最大问题还是在于缺少强力的攻击手段。在战斗大师抢走了前作中她无视防御的特性后，这个问题就更加突出了。可能官方的想法是"这种人气角色不愁没人用"，所以为她赋予了全面但并不出众的性能，让她依然在联机模式中有着不错的曝光率。






**实用技巧**

洁西卡在使用性感射线和振奋之舞时镜头会自动转向她的正面，不想转视角的人可以去作战→设定→系统设定，把动作画面改为关闭。

**BOSS战术**

通常时：重复使用□□□△或□□□□，根据情况决定最后一下是否出手。
斗志高昂时：重复使用疾风迅雷→电流抽击。

声优：竹达彩奈

## 短杖 拉杰尔 / 泰雷西雅

强度：★★☆☆☆
操作难度：★☆☆☆☆

短杖和前作的芙萝拉类似，□是威力很低的普通攻击，不过能够回复 MP；△是往前方发射魔法球，之后按住△可以将其引爆。魔法球遇到伊奥系的咒文时也会爆炸，威力不低。前作中还算不错的大漩涡和奇迹之月的组合，在本作中就显得比较平庸了。总体来说短杖是个标准的辅助型武器，输出方面在后期不用太过指望，推荐与牧师组合，发挥最好的辅助效果。





贾波

声优：田村睦心

### 实用技巧

△射出的魔法球，如果遇到障碍物如墙壁时会自动爆炸，利用这一点可以把部分小体型的敌人活活屈死。

空中□构成的魔法壁可以阻挡敌人进入。

### BOSS战术

**通常时：**使用魔法球慢慢积攒斗志槽，或是使用其他更好用的职业特技·咒文。

**斗志高昂时：**使用大漩涡和奇迹之月，之后重复使用伊奥纳曾或其他更好用的职业特技·咒文。

## 棍 拉杰尔 / 泰雷西雅

强度：★☆☆☆☆
操作难度：★★☆☆☆

棍是本作中最弱也最没有意思的武器。尽管是照搬自前作的国王大叔，但实在是玩起来没趣。棍的问题很多，招式少、重复性高、威力低。代表技旋转踢接飞翔脚，看似威力不错，经常打着打着就不知人到哪里去了，实在是让人头疼。建议专心走辅助路线，不要指望输出。

### 实用技巧

按△使出的旋转踢，一次连携中最多可以使出 4 次，而旋转踢后的飞翔脚最多可以使出 3 次。旋转踢转飞翔脚再接旋转踢的指令看似麻烦，实际上只要连按△即可使出。

### BOSS战术

**通常时：**先发动天地之怒，之后□□□□，或按住△→空中△→空中□。

**斗志高昂时：**先发动天地之怒，之后使用其他好用的职业特技·咒文。。





霍米隆

声优：钉宫理惠

## 双手杖 拉杰尔 / 泰雷西雅

强度：★★★★☆
操作难度：★★☆☆☆

泰雷西雅

声优：武井咲

双手杖可以说是最强的魔法系武器。双手杖的熟练度关系着两个非常实用的技能，分别是快速咏唱之杖和美拉佐玛。而要想发挥双手杖的最大实力，如前所述一定得是魔法师。快速咏唱之杖、回音灵气、美拉佐玛配合之后，能够在极短的时间内给敌人造成重大打击，场面十分华丽，不过 MP 的消耗也是十分夸张。幸好双手杖的△能够范围夺取敌人的 MP，只是如果 BOSS 不会召唤杂兵，那回复起来就比较麻烦了。



### 实用技巧

双手杖的□其实是可以按住不放蓄力的，等召唤出足够的魔法球之后一起释放，会有更好的效果。另外在使用了回音灵气后，□也会变为两倍效果。

### BOSS战术

**通常时：**快速咏唱之杖＋回音灵气＋美拉佐玛。

**斗志高昂时：**快速咏唱之杖＋回音灵气＋美拉佐玛。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

## 扇 玛妮亚

**强度：★★★★☆**
**操作难度：★★★★☆**

和妹妹不一样，玛妮亚的攻击方式多种多样，同时她还是惟一一个以打高连击为主、并能在空中作战的角色。玛妮亚虽然不是最强的角色，但绝对是最好玩的角色。玛妮亚的思路就是通过高连击来快速积攒斗志槽，她积攒斗志槽的速度为全角色之首。当玛妮亚达到100连击时就会发动特殊状态，此状态下拥有更长的连击维持时间，同时在空中可以作出3次回避以及其他动作。玛妮亚也是少有的几乎所有特技·咒文都有用的角色。

扇之舞：连击数非常高的技巧，但发动中无法回避，且持续时间较长。

疾风炎舞扇：召唤两头火龙向前攻击，威力、范围、连击数、硬直都很优秀，还自带浮空效果。

基拉系：传统的攻击魔法，对付群敌有效，可接在疾风炎舞扇后使用。

诱惑之舞：超强的降防技巧，发动中可以随时回避取消。不过降防效果与持续时间有关。

剑舞：玛妮亚威力最大的技巧，合理组合后9999不是问题，但代价是基本不加斗志槽。

粉红台风：自带浮空效果，发动后直接进入100连击状态并维持一定时间。

蝶翼乱舞：召唤小蝴蝶在自己身边，单发威力不大但可维持一定时间，与其他特技配合效果一流。

旋转炎舞：向前方的空中突击技，可以说是惟一一个没什么用的特技。

玛妮亚由于强调高连击，因此实战中最好是能由其他人吸引BOSS，然后她专心攒斗志槽。如果是单挑的话就会难上很多，没有回复手段也是一大弱点。移动迅速并拥有远程攻击的飞行系机器敌人是玛妮亚的克星。




### 实用技巧

疾风炎舞扇、粉红台风等招式可以拔高玛妮亚的位置，反复多次之后玛妮亚可以来到远高于BOSS的位置，这时BOSS并不能攻击到她，而玛妮亚还可以通过扇之舞等手段给BOSS造成打击。

如果觉得高连击导致的伤害数字过于刺眼，可以在作战菜单中将显示关闭。

### BOSS战术

**通常时：**绕到BOSS身后，跳起使用扇之舞，待连击数达到100之后就在空中持续空中，注意一次浮空只有3次回避机会。攒满斗志槽就爆气吧！

**斗志高昂时：**连续使用剑舞。或是重复使用疾风炎舞扇→贝基拉格恩。

# 奖杯篇

## 白金综述

| 奖杯总数 | 43 | 铜杯 | 26 | 银杯 | 13 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 白金难度 | 6/10 |
|---|---|
| 白金所需时间 | 120小时左右 |
| 在线奖杯 | 3个 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

本作的全奖杯难度比前作高了不少，大量的刷刷刷奖杯等着你去完成，预计用时在120小时左右。玩家必须有联机的条件，不然时空迷宫的高难度关卡会让你欲哭无泪，练级刷宝的效率也会大幅下降。本作一周目即可白金，不过活用二周目设定可以节省不少时间，具体请参见全武器奖杯部分。

**化为传说之人**（白金）
**取得条件：**获得除此之外的全部奖杯

**冒险揭幕**（铜杯）
**取得条件：**剧情相关

**金属史莱姆猎人**（铜杯）
**取得条件：**干掉金属史莱姆
**奖杯说明：**金属系敌人出现时，小地图上会以光点显示，看到这样的敌人就不要错过。按照系列的传统，金属系敌人的回避和防御都很高，必须使用连击数高或会心率高的招式才有可能将其击破。拥有分身的角色如战斗大师、泰瑞都是不错的选择。



另外在挑战强者们的迷宫刷鉴定武器时，有低几率会遇到金属史莱姆的迷宫，这一层全是金属史莱姆系的敌人，可以杀个痛快。

**流浪金属史莱姆猎人**（铜杯）
**取得条件：**干掉流浪金属史莱姆

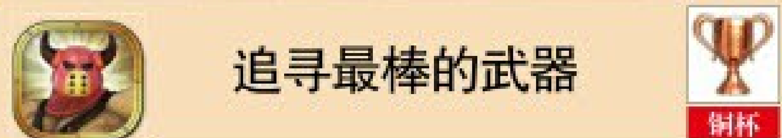
**金属史莱姆王猎人**（银杯）
**取得条件：**干掉金属史莱姆王

**必杀技大全集**（铜杯）
**取得条件：**用过所有角色的必杀技

**同心协力**（铜杯）
**取得条件：**累计发动100次队伍连段

**风雨无阻**（铜杯）
**取得条件：**在全部大地图上体验过所有的气候
**奖杯说明：**全气候列表如下：

| 大地图 | 通常 | 变化 |
|---|---|---|
| 格里涅草原 | 晴天 | 大雨 |
| 戈尔达沙漠 | 晴天 | 沙尘暴 |
| 洛萨斯森林地带 | 晴天 | 阴天 |
| 拉欧荒野 | 阴天 | 起雾 |
| 亚玛尔峡谷 | 阴天 | 小雨 |
| 伊利姆雪原 | 阴天 | 暴雪 |





### 追寻最棒的武器

**取得条件：**首次鉴定武器

**奖杯说明：**鉴定武器是完成时空迷宫的强者们的迷宫地图后随机入手的，尽管时空迷宫可以单人完成，但必须在联网状态下进行，因此这个奖杯实际上要求在线取得。





### 欢迎回来！

**取得条件：**首次通过时空迷宫

**奖杯说明：**同样是在线奖杯





### 注意头顶！

**取得条件：**使用鲁拉移动时撞到天花板

**奖杯说明：**最简单的方法就是在屋子里使用鲁拉，8代的时候玩家经常用这招来偷看杰西卡的……咳咳！





### 将悲伤付诸一笑的王子

**取得条件：**剧情相关





### 大家加油

**取得条件：**所有角色达到40级

**奖杯说明：**两位主人公只需任一职业达到40级即可。





### 辉煌经历

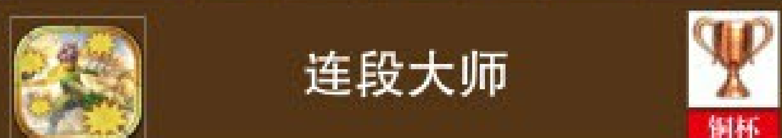
**取得条件：**主人公的全部职业达到20级





### 爱用武器

**取得条件：**任意武器的熟练度达到15





### 连段大师

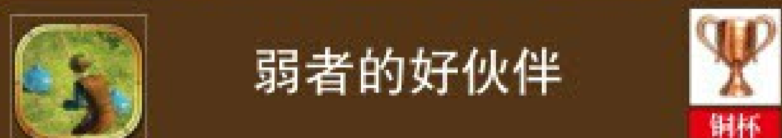
**取得条件：**达成350连击





### 拜托了！

**取得条件：**累计使用150次怪物硬币





### 弱者的好伙伴

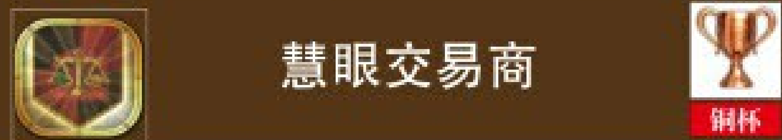
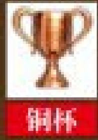
**取得条件：**在大地图上帮助15次NPC





### 闪亮收藏家

**取得条件：**在大地图道具点累计获得300个道具


### 慧眼交易商

**取得条件：**在兑换处累计交换30次材料





### 感谢鸭鸭！

**取得条件：**在徽章王处累计换掉150个小徽章

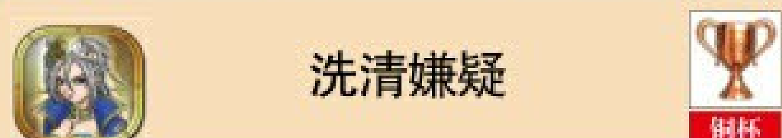




### 暴躁冠军

**取得条件：**击破过所有的暴躁敌人

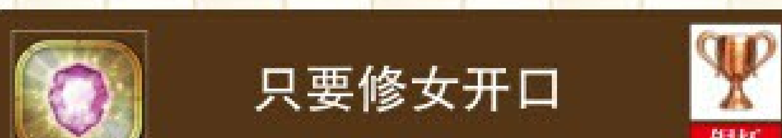
**奖杯说明：**本作最麻烦的奖杯，没有之一。详见心得篇的说明。





### 洗清嫌疑

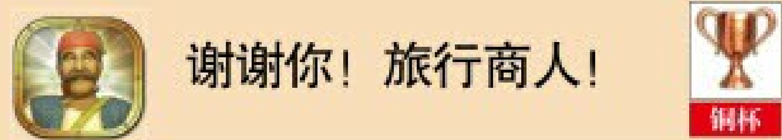
**取得条件：**剧情相关





### 只要修女开口

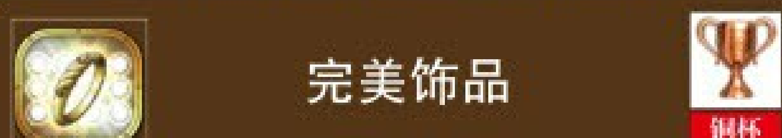
**取得条件：**霍伊米石的性能和次数达到最大





### 谢谢你！旅行商人！

**取得条件：**怪物硬币槽达到最大





### 完美饰品

**取得条件：**任意饰品强化至最大







### 深厚羁绊

**取得条件：**队伍技能值达到最大

**奖杯说明：**请参见队伍技能部分。





### 尽得真传

**取得条件：**队伍技能全部习得

**奖杯说明：**全队伍技能意味着玩家需要把全部武器的熟练度都练到20级。同一武器有多名角色使用的话，只要任一角色达到20级即可。这是一个比较花时间的奖杯，推荐等到官方开放熟练度两倍的活动时再来努力。





### 畅行无阻

**取得条件：**解开全部的传送石碑





### 大富豪

**取得条件：**累计获得30万元





### 宝藏猎人

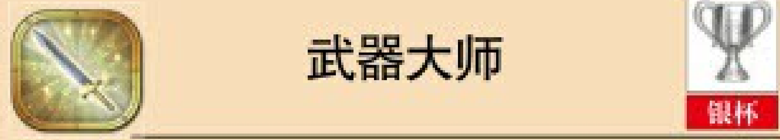
**取得条件：**大地图上的宝箱全部开启





### 时机成熟

**取得条件：**剧情相关





### 武器大师

**取得条件：**获得全部武器

**奖杯说明：**又一个高难度奖杯。有了前面的全武器列表，入手方法已不是问题，问题在于用小徽章换来的那部分武器，因为本作小徽章的入手难度高了不少。有一个办法可以节省不少时间，由于奖杯实际上要求的是武器图鉴100%，所以玩家可以在一周目攒到足够多的小徽章后全部换完武器，之后开启二周目游戏。二周目游戏时玩家用小徽章换来的武器不能继承，但用掉的小徽章会退回，而此时图鉴里已经开启了对应的武器，这样的话当二周目进行能交换的时候就可以达成全武器的奖杯了。不过要想换完全武器所需的小徽章数是832枚左右，所以玩家至少需要获得400枚小徽章时才能使用这招……





### 宝珠大师

**取得条件：**获得全部宝珠





### 饰品大师

**取得条件：**获得全部饰品





### 材料大师

**取得条件：**获得全部材料





### 怪物大师

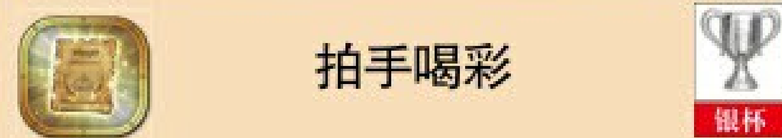
**取得条件：**击破过所有怪物





### 怪物收藏家

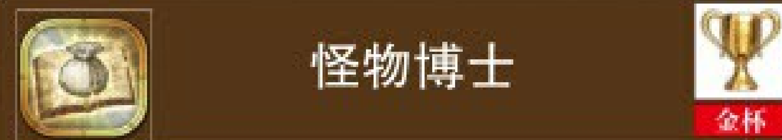
**取得条件：**获得过所有怪物硬币





### 拍手喝彩

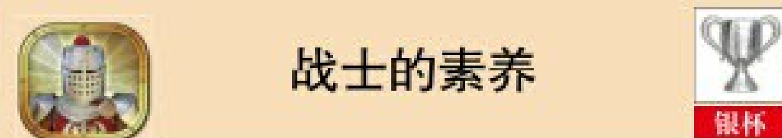
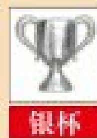
**取得条件：**完成全部任务





### 怪物博士

**取得条件：**怪物掉落的道具全部入手


### 战士的素养

**取得条件：**获得战士指环

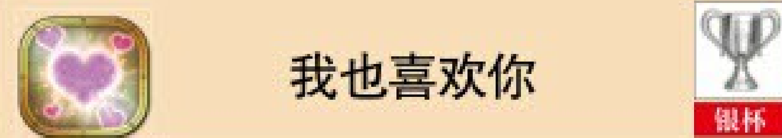
**奖杯说明：**这是名望最大的报酬，尽管听起来很像一个饰品，但实际上是个贵重品。





### 双子之王与预言的终焉

**取得条件：**剧情相关





### 我也喜欢你

**取得条件：**发生所有的啪敷啪敷友好事件

**奖杯说明：**当玩家控制除主人公外的角色使用一定次数的必杀技后（8次左右），回到瑟比翁与该名角色对话，即有几率发生他让主人公闭眼的剧情，同时说出啪敷啪敷。该事件发生之后还能继续出现，全角色均出现该剧情后即可解锁奖杯。比起前作的同类奖杯来说，这次可谓简单了不少。



—特别收录—

**讨鬼传2**
全剧情CG鉴赏

**海贼王 热血沸腾**
全角色超必杀技集锦

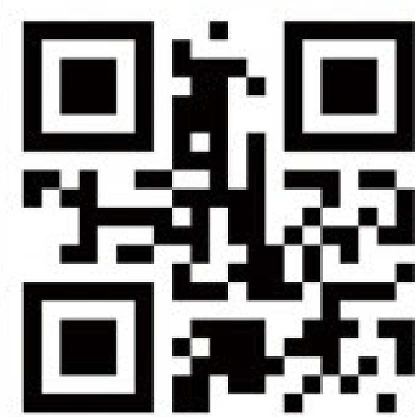
**罪恶装备**
**未知次元 启示者**
全角色一击必杀技集锦




—游戏新作影像—

**仁王** 尼尔 人造人
剑风传奇 无双

Fate/ 新世界
最终幻想 15
龙珠 超宇宙 2
SD 高达 G 世纪 创世纪
刀剑神域 虚空幻界
如龙 6 命之诗
重力异想世界 2



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

**光盘定价：38.00 元**

本手册随盘附赠不能单独销售